Bruce Ballon

Les Maîtres Indicibles

L'Appel de CTHULHU©

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





6[E] ÉDITION FRANÇAISE

LES MAÎTRES INDICIBLES

PAR BRUCE BALLON

Un combat moderne
contre le pouvoir tapi dans les ténèbres

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine

Par Bruce Ballon

Directeur éditoriale : Lynn Willis et David Mitchellr
Conception et mise en page : David Mitchell
Illustration de couverture : Matt Harpold
Relecture : David Mitchell
Illustrations intérieures : Paul Carrick
Plans et cartes : Drashi Khendup
Testeurs : Sean Carney, Paul Godin, Paul Hayward, Kerri Lakatosh-Hayward, Phaedra Livingstone, Julie Ralph, Jeff Schachter

Pour la version française

Traduction : Vivien Feasson
Relecture : Christophe Ployon
Direction artistique et éditoriale : Christian Grussi
Mise en page : Lisette Hanrion

Remerciements

Ce livre est dédié à Robert Bloch & Richard Matheson, deux maîtres de la terreur

J'adresse des remerciements tout spécifiques
à ma femme Anna pour son soutien, à mon presque-frère Sean,
et à Lynn Willis, pour m'avoir laissé créer ce livre blasphématoire.

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-52-8
Édition et dépôt légal : janvier 2013

WWW.SANS-DETOUR.COM

TABLES DES MATIÈRES

INTRODUCTION

« Qui se trouve parmi nous ? Qui ? Je ne peux prononcer de prière en sa présence. Je n'en ai pas la force. Là où il pose le pied, la terre se dessèche ! Là où il respire, l'air devient feu ! Là où il se nourrit, la nourriture se fait poison ! Là où il se tourne, son regard est comme l'éclair ! Qui se trouve parmi nous ? Qui ? »

- Melmoth ou l'homme errant

D'obscures forces existent depuis bien avant la venue de l'Homme, et existeront encore bien après que l'humanité ait été réduite en cendres. Ces forces sont là, aujourd'hui, mais ne peuvent être vues. Invisibles, elles coexistent néanmoins avec notre monde, observant et attendant.
Abd al-Azrad nous a parlé de ces Maîtres invisibles dans son livre terrible, interdit, le *Necronomicon* :

N'habitant pas les espaces que nous connaissons mais leurs interstices, Elles vont, sereines et primales, dépourvues de dimensions, et nous ne pouvons Les voir.
Vous Les reconnaîtrez à la répugnance qu'Elles provoqueront. Leur main est déjà sur votre gorge, et pourtant vous ne Les voyez pas, tandis que Leur demeure se confond avec votre propre seuil pourtant si bien gardé.

Nous voici au présent. L'humanité est victime de toutes sortes de désastres, des horreurs qui vont des génocides guerriers aux épidémies de maladies incurables en passant par la pauvreté et la famine. Du chaos surgissent messies et prophètes autoproclamés, prêts à répandre l'idée que l'apocalypse est sur nous. Nous les prenons pour des fous et les rejetons.

Pire encore, les forces invisibles ont fini de se tenir à l'écart. Les choses maléfiques et anciennes ont cessé de se cacher dans les tombes oubliées, les landes désolées et les cités des contes : elles se trouvent désormais au cœur même de nos villes, dans les murs de nos maisons, allant jusqu'à envahir nos propres esprits.
Pourquoi ?
Les déments ont raison. La fin des temps est sur nous. Les Maîtres invisibles n'attendent plus. Ils viennent pour reprendre ce qui était à eux.

Résumé de la campagne

A travers les scénarios proposés dans cet ouvrage, les investigateurs vont se retrouver confrontés à trois manifestations particulières du Mythe ravageant la ville de New York et ses environs. L'ensemble conviendra d'avantage à un Gardien expérimenté en quête de nouvelles approches qu'à un novice absolu, chaque aventure proposant une ambiance bien spécifique.

Les aventures de ce livre jettent les investigateurs contre des ennemis mortels, les Maîtres invisibles du mal incarné. Ils ont autrefois agi dans l'ombre, à l'abri de lointains royaumes impossibles à percevoir, mettant au point leurs plans diaboliques pour la Terre. Ces adversaires comprennent des entités extra-dimensionnelles et prédatrices faisant tout pour pénétrer dans notre monde afin de festoyer d'âmes humaines, un seigneur-démon issu de l'imagination fiévreuse d'un schizophrène et un monstre provenant d'une dimension de chaos et de ténèbres absolus, camouflé sous la chair impie d'un hôte involontaire.

Ces scénarios ont été d'avantage conçus comme des mini-campagnes plutôt que de courtes histoires. Chacun peut être développé pour pouvoir offrir plusieurs nuits de jeu. Ils ont également été créés pour des joueurs expérimentés, afin de leur proposer des défis à la fois nouveaux et inattendus. Les Gardiens devraient également être des habitués de *L'Appel de Cthulhu*, les scénarios proposés étant complexes et remplis de personnages non-joueurs hauts en couleur. Les caractéristiques de chaque aventure peuvent être trouvées à la fin de chaque chapitre.

En quelques mots

Trois scénarios, trois manifestations du Mythe dans la région de New York où les investigateurs résident (voir le début de chaque histoire pour des conseils permettant de transposer l'intrigue dans d'autres lieux), trois ambiances, entre une traque au tueur en série surnaturel, la descente dans la démence d'un des personnages-joueurs et la possession par un Dieu Extérieur du fils d'un investigateur.

La campagne en résumé

La Grande Chasse

Un tueur en série a été lâché sur New York et semble ne pas pouvoir être arrêté. Les investigateurs se voient confier la charge d'un groupe d'intervention soutenu par la ville, mais ils se voient confrontés à autre chose qu'un simple tueur : face à eux se dressent Ceux que la Faim Taraude, qui ont attendu pendant des éons l'avènement de la Grande Chasse. Si les investigateurs parviennent à se concentrer sur les preuves les plus tangibles et à ignorer les fausses pistes, ils pourraient bien avoir juste le temps d'empêcher un massacre sanglant.

La vérité vous libérera

Qu'est-ce que la vérité ? Quand l'imagination cède-t-elle la place à la réalité ? Qui peut prétendre que le fou ne voit pas des terres que le sain d'esprit ne peut percevoir ? Un investigateur tombe malgré lui sur ce qu'il croit être la vérité, mais celle-ci n'est que délires psychotiques. Il lui faudra tenter de dissiper le voile d'illusion que des forces maléfiques ont tissé, même s'il doit pour cela tuer tous ceux qui l'entourent.

L'âge de raison

Les prophéties de l'Armageddon sont sur le point de prendre forme. Le Sombre Messie s'extirpe enfin de ténèbres longues de vingt-sept siècles. Il vient non pas sous la forme d'un monstre, mais sous celle d'un enfant innocent : le fils adorable d'un des investigateurs. Le Chasseur des Ténèbres est revenu pour achever ce qu'il avait commencé : la destruction du monde.

Quelques protagonistes

Morton, hybride de Tindalos

Autrefois médecin-légiste en quête d'immortalité, le docteur Morton a commis des expériences sur un ichor extra-dimensionnel qui l'a changé en hybride monstrueux. Après des décennies de métamorphose, il revient à la surface afin de collecter des âmes et ouvrir un portail pour ses nouveaux maîtres.

Le docteur Knightsbridge et les Templiers

Grand-maître des Templiers de New York, le docteur a pour but d'amasser tout le pouvoir terrestre et magique possible afin d'en faire don à la déesse Shub-Niggurath. L'existence d'un investigateur possédé par Daoloth risque fort de l'intéresser...

L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme

Ce groupe secret mené par le prêtre Mordechai Walker est à la solde du Vatican et combat les Templiers depuis des siècles. Apprenant l'implication de leurs ennemis et l'existence d'un prophète de Daoloth, ils décident de préparer le bûcher pour un sacrifice expiatoire.

David alias Celui qui Hante les Ténèbres

L'avatar de Nyarlathotep qui était enfermé dans le sinistre Trapézohédron (ou Trapézoèdre) Rutilant a pris possession du protégé d'un des investigateurs. Il ne révélera pas sa véritable identité avant d'avoir causé de nombreux dégâts et mis en place les événements qui annoncent la Fin des Temps.

La reine-goule Nitocris et New World Industries (NWI)

Cette terrible servante mort-vivante de Nyarlathotep a senti que son maître était à nouveau libre et évoluait parmi les hommes. Avec l'aide de la multinationale maléfique NWI, elle compte bien récupérer le Trapézohédron Rutilant et ramener David en Égypte en employant tous les moyens possibles.

Introduction

Informations générales sur le cadre de jeu et nouvelles compétences.

Le cadre des aventures que contient ce livre n'est pas fait de tombes oubliées, de manoirs croulants ou de villages décrépis en lisière de forêt. Les horreurs décrites apparaissent pour la plupart au cœur d'une des plus célèbres zones urbaines au monde : New York.

Nous encourageons les Gardiens à renforcer la noire texture de décrépitude et de pourriture qui prospère derrière la façade brillante de la ville. Les thèmes des différents scénarios mettent l'accent sur cette apparence extérieure, où les vérités les plus simples ne sont que la surface de secrets emplis de folie et de désespoir.

Renforcez le contraste entre la sécurité illusoire des rues bien éclairées et le danger des allées étroites où les ombres prospèrent. La jungle de béton existe, peuplée de prédateurs tels que des détrousseurs, des violeurs et des racistes. Les sans-abri, jeunes et vieux, sont éparpillés dans la pénombre, à tenter de trouver un peu de consolation à travers la mendicité, la drogue et le crime. Le commerce du sexe exploite les plus démunies, les poussant à se faire chair offerte pour tordus en manque, le tout contre une simple seringue pleine de rêve chimique. La maladie et la faim règnent dans la nuit. Les jeunes, exilés, reviennent aux anciennes coutumes tribales, formant des gangs qui n'obéissent qu'à eux-même.

Avec les horreurs causées par la mort, la faim, la haine et la maladie, on pourrait penser que les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse sont arrivés, et quelque part, c'est le cas. Il y a cependant bien d'autres signes annonciateurs de la fin : le morne quotidien des banlieues, le consumérisme de masse engendré par des médias hantés par le sexe, la confusion provoquée par l'empilement de cultures innombrables et par le choc des générations, ainsi que les monceaux de matières polluantes qu'on éparpille aux quatre coins du globe. Les Gardiens mêlant de tels éléments thématiques à leurs parties pourraient introduire l'impression grandissante de présences spectrales occupées à dégrader les fondations de l'humanité. La réalité diabolique que les investigateurs vont découvrir est que les Maîtres invisibles sont les catalyseurs de la fin des temps, mais que l'humanité seule est à blâmer pour la construction du chemin menant en Enfer.***

Ces aventures ont été conçues pour des Gardiens et des joueurs expérimentés. Elles résultent de mes tentatives pour créer des scénarios originaux, inattendus et déroutants à offrir à mes propres joueurs, lesquels pratiquent *L'Appel de Cthulhu* depuis la sortie du jeu. Si c'est la première fois que vous menez un scénario de *Cthulhu*, je vous suggère d'utiliser une aventure plus simple ; vous risquez autrement de vous retrouver avec de nombreux investigateurs morts ou fous.

Partisan zélé de la cohérence, j'ai tenté d'incorporer divers éléments en provenance d'histoires du Mythe et de suppléments officiels (allant des *Ombres de Yog-Sothoth* à *Last Rites*). Il est évident que l'accomplissement d'un tel objectif est rendu difficile par la multiplication des points de vue et interprétations de l'histoire du Mythe. J'ai tenté d'identifier la plupart des intrigues sur lesquelles je me suis penché et de laisser au passage quelques petits indices à destination des vétérans afin que ces derniers prennent plaisir à en déterminer la source. Ne vous inquiétez pas néanmoins : toutes les informations dont vous avez besoin pour mener ces aventures se trouvent dans ce livre. Quoi qu'il en soit, les ouvrages auxquels je fais référence permettront aux Gardiens d'aller encore plus loin et de donner encore plus de corps à leurs scénarios s'ils en ressentent le besoin. Ayant tenté d'inclure le plus d'éléments possible, il se peut également que des secrets mineurs provenant d'autres scénarios se retrouvent dans ces pages.

Un autre détail qui pourrait ne pas convenir aux goûts de tout le monde est lié à la nature des conclusions des aventures. Les scènes finales sont souvent particulièrement mortelles, et sont d'avantage des pistes menant à de plus sombres mystères du Mythe de Cthulhu que des fins fermées. Pour autant, vous trouverez là d'authentiques opportunités de déjouer les machinations des Maîtres invisibles, même si cela doit coûter la vie et la santé mentale de vos investigateurs.

Bruce Ballon

Les disciplines de l'esprit

Les intrigues du livre *Les Maîtres invisibles* tournent autour du thème de la maladie mentale. Une meilleure compréhension de certaines compétences utiles aux investigateurs est donc indispensable.

Cette brève section résume les relations entre les différentes compétences que sont *Médecine*, *Psychologie*, *Psychanalyse*, *Hypnose* et en introduit deux nouvelles, *Psychiatrie* et *Psychothérapie*. Certaines applications possibles sont également fournies. Un simple résumé ne pourra qu'échouer à dévoiler la portée de toutes ces disciplines, mais de longues explications détaillées changeraient ce livre en manuel aride et n'ajouteraient que peu à l'expérience de jeu. Les rappels ci-dessous sont là pour ajouter un peu de réalisme, démystifier certaines idées reçues et fournir d'intéressantes opportunités d'interprétation.

Les origines de la psychiatrie et de la psychologie

Comparées aux sciences médicales dans leur ensemble, la psychiatrie et la psychologie sont assez jeunes, ayant été mises sur le devant de la scène il y a seulement un siècle. Elles ont cependant été bâties sur des concepts plus anciens allant de la neurologie aux philosophies orientales.

Au 19e siècle, les sciences médicales ont commencé à définir les troubles de l'âme comme des maladies liées au cerveau. Les « possessions démoniaques » ont ainsi été revues comme des

maladies psychotiques, les « mélancolies de bile noire » comme des troubles dépressifs du comportement, etc.
De nombreux pionniers comme Freud avaient reçu à l'origine une formation de neurologue ; ils mirent par la suite au point des théories sur l'esprit dans le but de comprendre le processus de la pensée. Au centre de leurs discussions se trouvait la dichotomie entre l'esprit et le corps, et de nombreux débats visaient alors à déterminer sur quel élément primordial il était nécessaire de se concentrer. Comme cela allait être prouvé, ces concepts ne s'excluaient pas mutuellement mais étaient au contraire étroitement liés. Cette polarisation artificielle perdura néanmoins pendant des décennies. Aujourd'hui, la plupart des personnes travaillant dans le domaine de la santé mentale ont compris qu'il faut traiter l'être dans son entier (en prenant en compte divers facteurs biologiques, psychologiques et sociaux) pour pouvoir lui venir en aide. Cela implique de traiter les sources de stress comme l'absence de logement, les problèmes médicaux tels que les syndromes de douleurs chroniques, les addictions psychologiques et physiologiques, et bien d'autres problèmes encore.
Une brève définition largement simplifiée de la psychologie met en avant l'étude scientifique du comportement, des états émotionnels et des processus mentaux sous-jacents. La psychologie est dotée de nombreuses branches différentes, cependant, et les psychologues appliquent leurs connaissances à des domaines variés. On trouve parmi ceux-ci la recherche médicale, les sciences sociales, l'économie, la philosophie, la linguistique, l'éducation, les mathématiques, les médias, les statistiques et l'informatique. Les psychologues cliniciens traitent les psychopathologies mais ne sont pas formés (ni autorisés) pour gérer les aspects médicaux d'une condition.
La psychiatrie est une spécialité médicale nécessitant le passage dans une école de médecine et les diplômes afférents, plus une formation spéciale dans le diagnostique et le traitement des troubles psychopathologiques ou mentaux (un diplôme de docteur en médecine suivi d'une spécialisation). Les psychiatres doivent pouvoir comprendre les troubles médicaux, ces derniers étant souvent à l'origine ou se faisant passer pour des symptômes psychiatriques : par exemple, l'hypothyroïdie peut provoquer des dépressions. En tant que docteurs en médecine, les psychiatres ont le droit de prescrire des médicaments, d'administrer des thérapies électroconvulsives (« electroconvulsive therapy » ECT en anglais) et des traitements chimiques, et parfois même de pratiquer des opérations chirurgicale. Ils sont bien évidemment aussi formés aux différents types de psychothérapies. Un praticien bien entraîné a tendance à utiliser le modèle bio-psycho-social pour l'aiguiller dans le traitement de ses patients.

Compétences liées à l'esprit

HYPNOSE (05 %)

L'hypnose est un phénomène mental complexe, défini comme relevant d'un état accru de concentration focale et de réceptivité aux suggestions d'une autre personne. Il n'existe aucune base physiologique connue à l'hypnose, comme c'est le cas pour le sommeil. Anton Mesmer fait remonter l'origine de l'hypnose moderne à la fin du 18ème siècle. Compétence répandue parmi les aliénistes des années 1890 et les psychiatres des années 1920, elle n'est plus enseignée de nos jours dans le parcours de base des psychologues et des psychiatres. Certains praticiens se forment dans ce domaine et l'utilisent en plus de certains traitements. De leur côté, certains magiciens de boîtes de nuit et hypnotiseurs professionnels emploient cette compétence pour étonner le public de leurs spectacles.
Il est possible avec cette compétence, entre autres de calmer un individu, d'implanter des suggestions dans son esprit, de l'aider d'une certaine façon à contrôler ses habitudes alimentaires et ses addictions ou de lui permettre de tolérer une douleur chronique. Les personnes ne souhaitant pas être hypnotisées peuvent résister à son déclenchement ; ceux ressentant une méfiance généralisée envers les autres comme les paranoïaques font donc de piètres candidats. Il existe également des hypnotiseurs dépourvus d'éthique qui poussent parfois leurs patients en transe à effectuer des actions que les victimes regretteront par la suite ; pour y parvenir, le praticien doit réussir un test de *Psychologie* afin de convaincre la personne hypnotisée que l'action est une chose qu'elle ferait dans son état normal. Le fait de savoir si les patients puissent effectuer durant une transe des actes qu'ils trouveraient autrement répugnants ou contraires à leur code moral est encore sujet de controverses. (Cf. la section « Gérer le paranormal » du LdB de *L'Appel de Cthulhu*).

MÉDECINE (05 %)

Bien que la psychiatrie provienne de la neurologie, la compétence *Médecine* s'applique généralement aux problèmes médicaux tangibles comme les infections, les traumatismes physiques, la circulation du sang, etc. (Cf. la section « Gérer la santé » du LdB de *L'Appel de Cthulhu*). Autrefois, la plupart des praticiens ignoraient toutes les considérations d'ordre psychiatrique ou psychologique. De nos jours, presque toutes les écoles de médecine proposent des formations en psychiatrie. Les personnes suivant une spécialité médicale telle que la chirurgie, la radiologie, etc. ne font cependant que rarement l'effort de s'intéresser à ces cours et préfèrent se concentrer d'avantage sur leurs propres disciplines. Néanmoins, de nombreux médecins généralistes ou de famille finissent par être confrontés à des problèmes de santé mentale. Le pourcentage de base des médecins généralistes dans la compétence *Psychiatrie* correspond à la moitié de leur score en *Médecine*, à moins que le Gardien n'en décide autrement.

PSYCHIATRIE (00 %)

Psychiatrie permet à un personnage de diagnostiquer et de traiter les maladies mentales. A 25 %, le détenteur de cette compétence connaît les critères de base pour diagnostiquer des conditions psychiatriques élémentaires ainsi que le protocole et les connaissances nécessaires pour faire placer

une personne montrant des signes de dangerosité ; il maîtrise également les traitements les plus courants et sait à quel moment demander de l'aide à d'autres spécialistes. Si le Gardien utilise la possibilité de restaurer des points de Santé Mentale (voir la compétence *Psychanalyse* (ci-dessous), vous pouvez substituez *Psychiatrie* à *Psychanalyse* pour le traitement des troubles mentaux.

La compétence reflète également la capacité à :

- Mener un entretien psychiatrique afin d'établir un diagnostique et planifier un traitement
- Connaître les théories de base sur l'esprit, qu'elles soient psychologiques ou psychodynamiques (s'approchant en cela de la compétence *Psychologie*, toutes deux pouvant être utilisées à cette fin)
- Diagnostiquer des conditions médicales incluant ou se faisant passer pour des maladies mentales (par exemple le cancer du pancréas entraîne souvent des dépressions cliniques)
- Administrer les médicaments appropriés ou d'autres traitements biologiques de son époque, en adaptant les effets aux symptômes du patient. (Cf. la section « Gérer la Santé Mentale » du LdB de *L'Appel de Cthulhu*) Par exemple, les électrochocs n'étaient pas pratiqués avant la moitié des années 1930, et les médicaments anti-psychotiques ne sont arrivés qu'au milieu des années 1960.
- Fournir un traitement psychothérapeutique : cette méthode a été associée à la compétence *Psychothérapie* (les psychiatres peuvent avoir un score de base en *Psychothérapie* égal à celui de leur compétence *Psychiatrie*)
- Créer une sous-spécialité, comme psychiatrie enfantine ou adolescente, addictions, schizophrénie, etc.
- Connaître l'état actuel de la littérature de recherche psychiatrique

PSYCHANALYSE (00 %)

Cette compétence est souvent utilisée dans le jeu comme une sorte de « premiers soins mentaux ». Il ne s'agit là que d'une forme de psychothérapie, bien que ce soit aussi la première d'entre elles. C'est Freud qui développa cette technique ; celle-ci comprend le concept d'associations libres effectuées dans un cadre sécurisant au cours de fréquentes sessions, permettant aux patients de faire l'expérience d'une catharsis émotionnelle servant à alléger leurs symptômes psychiatriques. Freud se tourna vers cette technique après avoir abandonné l'hypnose ; il avait en effet découvert qu'une fois débarrassés de leurs anciens problèmes, les patients leurs substituaient de nouveaux symptômes.

Cette thérapie pénètre profondément dans le subconscient, et requiert généralement une session de 4 à 5 heures par semaine. Elle n'est pas recommandée aux personnes souffrant de maladies mentales affectant leur perception de la réalité, ou à celles ne pouvant supporter les fortes expériences émotionnelles (chez de tels individus, la thérapie risquerait d'intensifier les symptômes). La psychanalyse prend généralement plusieurs années avant d'avoir un effet tangible car elle sert à changer des traits profondément ancrés dans la personnalité des patients, et leur permet au minimum de mieux se comprendre et ainsi de tenter de modifier des schémas comportementaux mésadaptés.

Cette compétence est disponible au cours des différentes périodes de *L'Appel de Cthulhu*, bien qu'aux temps modernes la plupart des thérapeutes n'emploient qu'un des nombreux types de psychothérapies. Les institutions psychanalytiques proposent des formations aux psychiatres, aux psychologues et à toutes les personnes œuvrant dans le domaine de la santé mentale et pouvant constituer un bon candidat. Ces derniers doivent également passer par une psychanalyse de leur propre personne afin de s'assurer qu'ils soient capables de supporter les différentes modalités de la thérapie. A la discrétion du Gardien, en plus de réduire le degré d'un trouble mental (Cf. la section « Gérer la Santé Mentale » du LdB de *L'Appel de Cthulhu*), à la fin de chaque mois durant lequel un investigateur a participé à des sessions régulières avec un analyste, l'investigateur peut effectuer un test d'*Intuition* lui permettant, en cas de réussite, d'augmenter sa Santé Mentale de 1 point afin de « récupérer » suite à une perte de Santé Mentale spécifique. Si le Gardien décide d'appliquer cette règle, la récupération ne devrait jamais excéder la moitié de ce qui a été perdu. De plus si le patient obtient un succès critique à ce test, on pourrait considérer qu'il a pleinement combattu son trouble et pourrait tirer de cette situation une force nouvelle : le Gardien pourrait accorder une augmentation du POU de 1 (jusqu'à un maximum de 21).

PSYCHOLOGIE (05 %)

Comme cela a été dit auparavant, la psychologie comprend de nombreuses branches. Dans plusieurs scénarios, elle est utilisée presque exclusivement pour détecter les mensonges, mais elle peut en réalité servir de bien d'autres façons :

- Pour savoir quelles sont les personnalités importantes du domaine de la psychologie, connaître les ouvrages récents de littérature scientifique, distinguer la psychologie et les comportements normaux et anormaux, etc.
- Pour comprendre une personne afin de savoir ce qui peut affecter son comportement. Cela peut se manifester sous la forme d'un bonus à une compétence de communication si le Gardien le désire, car il est plus facile d'user de *Persuasion* sur quelqu'un qui se sent compris et apprécié. Cela peut également inclure des techniques comme la psychologie inversée et la récompense du comportement souhaité
- Pour pratiquer certaines formes de psychothérapie (les investigateurs peuvent bénéficier d'un score de base en *Psychothérapie* égal à la moitié de leur niveau en *Psychologie*)
- Pour établir le profil d'une personne et prévoir son comportement. Cela peut autoriser un personnage à en retrouver un autre en comprenant son environnement, les personnes qu'il pourrait contacter pour l'aider, etc. La compétence ne fonctionne néanmoins que sur les êtres humains, pas sur les monstres du Mythe !
- Pour administrer et comprendre les méthodes et systèmes de traitement psychologique (noter un test de Q.I., déterminer le potentiel d'appren-

tissage, identifier les schémas de personnalité, et ainsi de suite)
- Pour pratiquer une autopsie psychologique, c'est à dire deviner l'état d'esprit dans lequel se trouvait une personne juste avant son suicide

PSYCHOTHÉRAPIE (00 %)

Il existe aujourd'hui plusieurs types de psychothérapie : cognitive, comportementale, de groupe, inter-personnelle, des relations conflictuelles, familiale, de couple, par le jeu, psychodynamique, psychanalyse à l'ancienne et encore beaucoup d'autres. Comme cela a été mentionné plus haut, la psychanalyse n'est pas un choix approprié lors d'une intervention de crise. Les équipes psychiatriques et celles gérant les crises en tous genres aux urgences des hôpitaux prennent souvent la compétence *Thérapie de Crise*. Le Gardien peut affecter à cette dernière la fonction de « premiers soins mentaux ». Sur un test réussi d'*Intuition*, une personne participant à des sessions régulières d'une de ces thérapies peut gagner 1 point de Santé Mentale chaque mois dans le but de soigner une perte de SAN spécifique. Un investigateur ne peut cependant se concentrer que sur un seul problème à la fois. Par exemple, Harvey Walters Jr. se rend deux fois par semaine à la psychothérapie psychodynamique du Dr. Kurt N. Peter. Les séances se concentrent sur la vision par Harvey de son ami se faisant assassiner, scène au cours de laquelle le malheureux a perdu 4 points de Santé Mentale. La thérapie ne pourrait restaurer que ces 4 points, pas un de plus.

Cependant les Gardiens devraient décider que la Santé Mentale perdue suite à des expériences liées au Mythe est impossible à récupérer complètement, et laisser au moins 1 ou 2 points non retrouvés, ou la moitié de ce qui a été perdu, quelle que soit l'intensité du traitement reçu par le patient. La règle invoquée pourrait décréter que la perte incompressible corresponde à la perte minimale de SAN infligée par le choc.

Autres compétences utiles

CRIMINALISTIQUE (00 %)

Cette compétence permet d'analyser les preuves physiques prélevées sur un cadavre ou une scène de crime. Elle peut être subdivisée en différentes branches, les Gardiens devraient décider de ce qu'elle recouvre pour chaque investigateur la possédant. Par exemple, des médecins l'ayant développée seront pour la plupart habitués aux autopsies permettant de déduire la cause de la mort, la source des blessures, la présence de poison dans le corps de la victime, etc. Les scientifiques travaillant pour les forces de l'ordre seront plus versés dans l'art des tests balistiques, des méthodes d'effraction, etc. Pour d'autres, cette compétence pourrait représenter la capacité à détecter/trouver les empreintes et autres résidus sur les scènes de crime. Concernant les exemples mentionnés ci-dessus, les spécialités devraient être notée dans la description de la compétence de cette façon : *Criminalistique (Médecine)*, *Criminalistique (Balistique)* et *Criminalistique (Scène de crime)*. La plupart des experts ont quelques connaissances des domaines situés en dehors de leur spécialité. Les Gardiens pourraient également combiner d'autres compétences avec *Criminalistique* en fonction des circonstances : *Sciences de la vie (Pharmacologie)* pourrait servir à détecter un poison rare, *Sciences occultes* à reconnaître un meurtre rituel, *Sciences humaines (Archéologie)* à opérer une analyse systématique de la scène de crime. La criminalistique psychiatrique tombe dans la compétence *Psychiatrie* sous la forme d'une sous-spécialisation : il s'agit de la branche médicale qui traite des désordres de l'esprit et de leur relation avec les principes légaux.

A la discrétion du Gardien, un personnage doté de *Criminalistique* peut tenter d'analyser quelque chose se trouvant en dehors de sa spécialité en faisant un test à -20 %. Par exemple, un Gardien peut décréter qu'un investigateur possédant *Criminalistique (Médecine)* à 60 % a 40 % de chances de deviner que l'étrange rune gravée sur le front d'une victime est en fait un symbole occulte utilisé dans une série de meurtres rituels (l'investigateur peut avoir autopsié d'autres corps présentant les mêmes caractéristiques ou lu des rapports traitant de cas similaires).

SCIENCES FORMELLES : MATHÉMATIQUES (00 %)

Cette compétence reflète la capacité à pratiquer des opérations mathématiques. Elle va souvent de pair avec *Sciences formelles (Physique)*. A 25 %, un personnage maîtrise les bases de l'algèbre, peut résoudre des équations de physique de niveau lycée, etc. A 50 %, il peut analyser des équations plus complexes et est familier de l'algèbre linéaire. A 75 %, c'est un mathématicien capable d'enseigner à l'université, de calculer la consommation en carburant d'engins spatiaux, etc. A 95 % et plus, c'est un génie des mathématiques qui peut dériver des équations reflétant le principe des dimensions parallèles. A la discrétion du Gardien, un investigateur peut augmenter ses chances de comprendre des sortilèges du Mythe, lesquels sont souvent basés sur des principes hyperdimensionnels, ou en apprendre un plus rapidement, en effectuant une réussite spéciale à un test de *Sciences formelles (Mathématiques)*. Cependant, avec un grand savoir viennent aussi de grandes pertes de Santé Mentale : l'investigateur pourrait bien perdre 1D3 SAN supplémentaires par ouvrage ou sortilège, à la discrétion du Gardien, ainsi décrypté grâce à cette compétence.



La Grande Chasse

Bruce Ballc



LA GRANDE CHASSE

« Vous vous trouvez devant un récit traitant de l'une des plus grandes chasses à l'homme de l'Histoire. Peut-être avez-vous lu des choses à son propos, en tous cas ce qu'ils vous ont laissé en voir, probablement dans un article mineur enterré quelque part au détour d'une page. Quoi qu'il en soit, ce qui est arrivé dans cette ville... est si incroyable, qu'aujourd'hui encore les faits demeurent effacés, des suites d'un effort violent pour sauver certaines carrières politiques et certains responsables des forces de l'ordre de ce désastreux scandale. C'est la dernière fois que je parle de ces événements à quiconque ; après avoir lu cet étrange récit, soyez seul juge de sa crédibilité et efforcez-vous de penser que, où que vous vous trouviez, cela ne pouvait advenir qu'ici. »

- Carl Kolchak, Le Guetteurcréé par Jeff Rice

La poursuite de l'immortalité entraîne des conséquences désastreuses et mène à une série de meurtres atroces. Les erreurs du passé deviennent les horreurs du présent.

En quelques mots

Les investigateurs sont engagés par la ville de New York pour intégrer un groupe d'intervention cherchant à arrêter un tueur en série insaisissable.
Leur enquête les entraînera jusque dans la scène Goth du quartier de SoHo où ils découvriront que le « vampire » qu'ils cherchent n'appartient pas à notre dimension, et qu'il n'est que l'éclaireur d'une force aussi innombrable qu'affamée.

Implication des investigateurs

Ce scénario a été conçu pour un groupe de quatre à six investigateurs. Il serait plus commode si certains d'entre eux étaient associés à des agences de maintien de l'ordre, tout particulièrement le FBI (Federal Bureau of Investigation) ou le NYPD (New York City Police Departement). Peut-être certains investigateurs ayant déjà fait l'expérience du surnaturel possèdent un score élevé de Crédit ou ont déjà travaillé comme consultants pour la police ou le Bureau et peuvent avoir comme cercle d'influence proche les forces de l'ordre. Certains pourraient même prendre la place de PNJs comme l'agent du FBI Mayham ou le docteur Belasco. De hauts scores en *Médecine* (et surtout en *Criminalistique (Médecine)*), en *Psychiatrie*, en *Sciences occultes* et dans d'autres compétences pouvant servir lors d'enquêtes criminelles se montreront des plus utiles.

Une autre option demandant au Gardien de modifier l'introduction de ce scénario consisterait à impliquer les investigateurs à travers leur identité ou leurs relations. Ils pourraient en effet être :

- Des journalistes en quête d'une bonne histoire
- Des amis ou des proches des victimes
- Des agents engagés par les proches des victimes pour attraper le meurtrier
- Des citoyens en colère (faisant la justice eux-mêmes)
- Des membres de l'Institut de Parapsychologie scientifique (voir la section « Recherches psychiques » dans *La vérité vous libérera* page 87)
- N'importe qui d'autre pour peu que le joueur parvienne à se justifier de façon créative

De plus, de tels investigateurs devront trouver un moyen d'obtenir des informations sur l'équipe d'intervention en charge de la chasse à l'homme. Peut-être certains d'entre eux ont-ils des liens avec des PNJs importants ou connaissent des sous-fifres prêts à accepter un pot-de-vin ou à échanger des services. Le scénario pourrait néanmoins se révéler plus dangereux pour ces personnages, l'adversaire ayant été conçu pour affronter de front des forces de police surarmées.

Enjeux et récompenses

- **Identifier le « vampire » de SoHo :** les investigateurs vont devoir apprendre la nature du meurtrier pour pouvoir comprendre les crimes qui ravagent le quartier. Ce n'est qu'alors qu'ils auront une chance de l'arrêter
- **Empêcher l'ouverture du portail** : Morton veut ouvrir une porte vers Tindalos lors de la grande rave d'Halloween. Si les investigateurs ne l'arrêtent pas à temps, ils devront affronter une horde de créatures affamées en plus de l'hybride
- **Détruire Morton** : l'hybride est très difficile à tuer ; des armes spécifiques ou en grande quantité ont une chance d'en venir à bout. A moins que les investigateurs ne préfèrent appeler un Dieu extérieur à la rescousse...



Fiche technique

Investigation : 4
Action : 4
Exploration : 1
Interaction : 3
Mythe : 3
Style de jeu : Investigation occulte
Difficulté Éprouvée
Durée estimée 8
Nombre de joueurs 4-5
Type de personnages forces de l'ordre ou spécialistes scientifiques et occultes
Époque 1990's

Ambiance

Le récit prend place peu de temps après la nouvelle bien connue *Les chiens de Tindalos* par Frank Belknap Long. Le Gardien pourrait souhaiter la lire avant de commencer ce scénario, mais elle se voit également résumée dans les premiers paragraphes de la section « Ce qui s'est passé » un peu plus loin. L'aventure se veut également un petit hommage à *Kolchak : le guetteur*.
Tout commence par une enquête concernant un tueur en série particulièrement doué ; il est évident que vos investigateurs soupçonneront la présence du Mythe dès le début mais il est important d'opposer le réalisme des procédures (autopsie, description clinique des corps) aux délires fantaisistes des croyants en herbe (lesquels voient des vampires partout). A vous ensuite de faire basculer tout cela dans une horreur plus lovecraftienne lors de la première apparition de Morton l'hybride : les investigateurs font alors face à une créature basée sur des lois géométriques absurdes, bien loin des monstres de la Hammer (Hammer Film Productions).
Le besoin qu'auront les enquêteurs d'infiltrer les milieux Goth et sadomasochiste peut également produire de grands moments de jeu de rôle comprenant toutes sortes de quiproquos. A vous de voir si vous comptez vous en servir pour détendre l'atmosphère ou au contraire pour mettre mal à l'aise vos investigateurs.

A l'affiche

Le docteur James Morton

Autrefois médecin-légiste en quête d'immortalité, le docteur Morton a commis des expériences sur un ichor extra-dimensionnel qui l'a changé en hybride monstrueux. Après des décennies de métamorphose, il revient à la surface afin de collecter des âmes et ouvrir un portail pour ses nouveaux maîtres.

Les Seigneurs de Tindalos

Entités séparées de notre espace-temps il y a des éons, ils tentent depuis toujours de briser les barrières les coupant de l'humanité pour pouvoir s'en repaître. Ils sont la main invisible derrière les actes de Morton.

Gregor le Goth

Jeune homme mal dans sa peau, Gregor va se mettre à la recherche du « vampire » de SoHo afin de devenir son disciple et se venger de tous ceux qui l'ont rejeté. Il constituera une des meilleures pistes menant à Morton, mais aussi son allié le plus fanatique.



Informations

La nature des meurtres est faite pour que les investigateurs soient tentés par suffisamment de fausses pistes pour faire de dangereuses déductions. En fait, ce scénario a été créé pour déjouer ceux un peu trop malin et les prendre à leur propre piège ! Si les investigateurs s'en tiennent aux indices tangibles, ils iront tout droit vers le véritable meurtrier.

Le scénario est basé à Manhattan. La majorité de l'action prend place dans les environs de Hob's Court, un lieu fictif situé dans le district de SoHo.

Un livre de référence utile sur les vampires est le *Vampire Book* de Melton (voir « Remerciements et références » page 190). Les caractéristiques des PNJs se trouvent à la fin de cette aventure, à la section « Caractéristiques ». Les aides de jeu de « La Grande Chasse » sont placées près de l'endroit où elles sont introduites pour la première fois, mais sont également rassemblées à la fin de ce livre pour pouvoir être photocopiées plus facilement.

Bien que les caractéristiques de nombreux PNJs soient fournies à la fin de ce scénario, il existe quelques exceptions. Par exemple, vous ne trouverez aucun agent de police type. Ce ne sont pour la plupart que des figurants, le grand méchant étant voué à les mettre en morceaux. A propos des encarts : à moins que la phrase « pour le Gardien » n'apparaisse, vous êtes libres de fournir les informations dans les encarts à tout personnage réussissant un test de *Bibliothèque*, *Sciences de la vie (Pharmacologie)*, *Sciences humaines (anthropologie)*, *Sciences occultes* ou même de *Connaissance*, ou bien se trouvant aux côtés de Magnus, du docteur Conrad ou d'un des Goths anonymes pouvant servir de source d'informations.

Informations du Gardien

Les événements des « Chiens de Tindalos » prirent place à Partridgeville en 1928. Halpin Chalmers, un occultiste de renom, avait alors acquis une certaine quantité d'une drogue connue sous le nom de Liao. Basant ses recherches sur le voyage temporel transcendantal, il utilisa la substance pour projeter son esprit dans le passé et même par-delà les rives du temps. Les Chiens de Tindalos le repérèrent, le traquèrent jusque dans son espace-temps réel et le massacrèrent. Incapables de rester sans la piste psychique que Chalmers leur avait fourni, les tueurs trans-dimensionnels retournèrent dans le royaume de Tindalos. A la fin du récit, des enquêteurs de la brigade criminelle trouvaient une étrange substance bleuâtre sur le corps exsangue et décapité de la victime. L'analyse du docteur James Morton l'identifia comme étant organique, et capable de se maintenir en vie indéfiniment. Pour la première fois, l'on détenait la preuve de la possibilité de l'immortalité. C'était là la fin de l'histoire, du moins le croyait-on.

L'enquête sur le meurtre de Chalmers progressant, l'ami de ce dernier, Frank Longue, fut dûment interrogé. Il avait retranscrit le récit de Chalmers de ses mouvements dans le temps, et était la dernière personne à l'avoir vu en vie. Il était également le bénéficiaire des biens du défunt, ce qui aviva les soupçons de la police. Frank raconta aux forces de l'ordre que son ami était sous l'emprise de drogues et qu'il semblait perdre l'esprit. Il leur dit également avoir tenté de l'emmener voir un docteur, mais qu'il s'était vu opposer un refus catégorique.

L'enquête n'aboutit nulle part. Il n'y avait aucune piste à suivre, aucune preuve présentable devant un tribunal. L'affaire ne fut jamais résolue, bien qu'elle généra une quantité impressionnante de paperasse et d'articles. Après cela, Longue hérita des possessions de Chalmers, y compris de son journal, qu'il rangea dans la vieille malle de son grenier. Il finit par mourir d'une crise cardiaque et ses possessions, y compris le coffre, revinrent à sa fille Beatrice, qui vit encore à Partridgeville.

Pendant ce temps, le résidu bleu trouvé sur le corps de Chalmers fascinait le docteur Morton. Dans les années 1920, l'homme était un acteur majeur dans le domaine de la chimie et de la bactériologie, et pratiquait même secrètement l'alchimie ; c'était en fait un « Algoniste », une personne utilisant les sciences modernes dans sa poursuite de l'alchimie. Obsédé par son âge grandissant et sa santé déclinante, il se mit à chercher un moyen de prolonger sa vie et restaurer sa jeunesse (il souhaitait tout spécialement l'attention des jeunes femmes, étant particulièrement frustré sexuellement). Il ne prenait auparavant les écrits des anciens alchimistes qu'à moitié au sérieux, mais une fois la cinquantaine bien tassée (ce qui était un âge avancé dans les années 20), il s'était mis à rechercher ardemment le légendaire Élixir de Vie. Quand l'ichor bleu tomba en sa possession, il sentit qu'il devait s'agir de cette substance que les anciens alchimistes appelaient « Azoth », ou matière primale. Il utilisa ses échantillons pour créer un Élixir de Vie, mais ne réalisait pas alors qu'il était sur le point de se contaminer avec une impureté cosmique faite de mal absolu.

Par la faute d'un ingrédient inapproprié, il créa une potion qui modifia l'ichor, lui permettant de fusionner avec des cellules humaines. Après l'avoir bue toute entière, Morton fut victime de douleurs terribles. Après quelques jours, son agonie reflua et il devint brusquement empli d'énergie. Sa force, sa vitesse et sa volonté avaient augmenté de façon substantielle. Il n'avait plus besoin que de quantités minimes de nourriture, et ne dormait plus que quinze minutes par jour. Pour autant l'élixir ne lui rendit pas sa jeunesse ; il avait cessé de vieillir, mais continuait de ressembler à un homme dans la cinquantaine.
En 1931, Morton changea de nom et quitta Partridgeville pour se rendre à New York, où il pourrait avoir accès à un matériel médical et

scientifique de pointe. Il stoppa ses recherches dans les autres domaines pour se concentrer sur la modification de l'élixir afin d'inverser le processus de vieillissement. Dans les fondations d'une maison isolée située dans une rue délabrée du nom de Hobbes Lane, il construisit un laboratoire secret et y continua ses expériences. Peu après Pearl Harbor, tandis que les États-Unis entraient dans la Deuxième Guerre mondiale, Morton commença à payer le prix de ses expériences.

Les premières traces de contamination firent leur apparition : il était en train de se changer lentement en hybride de Tindalosien. Au début, il fut la victime d'étranges rêves, puis il commença à recevoir la vision cauchemardesque des tours hélicoïdales de Tindalos, ses nouveaux frères projetant des vagues de pensées malignes en direction de leur nouvel ancre à travers les interminables tunnels du temps. Finalement, les Seigneurs de Tindalos établirent un contact direct avec l'esprit de Morton ; ces communications balayèrent ce qui restait de sa santé mentale. Il tomba dans un état comateux au milieu de son laboratoire, recroquevillé en position fœtale tandis que ce qui restait de son humanité se contractait avant de disparaître. Les Seigneurs de Tindalos et leur nouvelle recrue commencèrent alors à réfléchir au moyen de percer la barrière séparant la proche dimension tindalosienne de notre propre espace-temps. Ils savaient que l'humanité serait bientôt balayée par le retour des Grands Anciens, et qu'il restait peu de temps aux hommes pour assouvir la faim éternelle des Tindalosiens.

Les préparatifs prirent cinquante ans, le temps de se frayer un chemin dans l'esprit inférieur de Morton. Quand il fut enfin prêt, il se réveilla. Cependant, en 1963, sa maison et la rue de Hobbes Lane avaient été démolies. Son laboratoire avait été épargné mais se trouvait dorénavant près du centre-ville, juste en dessous d'un bloc plein de boutiques à la mode connu sous le nom de Hob's Court. Il se retrouvait scellé sous des tonnes de gravats et de béton mais les obstacles physiques n'affectaient plus Morton. Il pouvait voir par les angles de l'espace et même marcher à travers eux. Se réveillant, il ressentit la faim terrible de son essence tindalosienne. Il marcha à travers un recoin de son laboratoire jusque dans l'angle d'une allée près de Hob's Court. Il pouvait désormais sentir les âmes fortes, lesquelles lui paraissent délectables. Détectant un individu doté d'un grand Pouvoir, il exécuta son premier meurtre et aspira l'esprit de la victime pour rassasier la faim qui le taraudait.

De retour au laboratoire, il commença à créer la Clé de Cristal dont il aurait besoin pour ouvrir un portail menant directement à Tindalos. Il lui fallait des pierres précieuses dépourvues du moindre défaut pour pouvoir forger cette clé. Le soir suivant, il se mit donc en quête des ingrédients dans le voisinage. Cette même nuit, il exécuta son premier vol de diamants, et son second meurtre.

Bientôt, un jeune Gothique passablement dérangé du nom de Gregor se mettra à la recherche de Morton, désirant ardemment servir un « véritable » maître vampire. Lui et ses amis sont en effet excités à l'idée qu'un « vrai » vampire sévisse dans la ville, et espèrent le (ou la) contacter pour pouvoir « intégrer » les rangs des morts-vivants. Ils parviendront à le trouver d'ici quelques jours. Utilisant son nouveau pion, Morton tentera de distribuer une forme spécifique de la drogue Liao au plus de personnes possible. Il est en effet temps de récolter des âmes pour les Seigneurs de Tindalos.

En raison de la nature étrange des meurtres, une équipe de spécialistes est assemblée pour aider à traquer l'assassin. Les investigateurs font leur entrée.

Note pour le Gardien : dans le livre des règles de L'Appel de Cthulhu, *cherchez l'entrée « Artefact - Drogue plutonienne » , un des nombreux noms de la drogue Liao, dans la liste de sortilèges de la section « Gérer la magie ».*

Informations des investigateurs

Les investigateurs reçoivent un appel important le lundi 25 octobre à midi. Leur supérieur ou un de leurs informateurs leur dit qu'une paire de meurtres étranges ont été commis à Manhattan, et que des personnes œuvrant dans leur domaine de prédilection sont actuellement recherchées. S'ils ont d'autres missions en cours, ces dernières sont confiées à d'autres personnes ou reportées.

Les investigateurs travaillant comme consultants indépendants reçoivent un appel d'une agence de maintien de l'ordre avec laquelle ils ont déjà collaboré par le passé (police, FBI, etc.), laquelle leur propose le triple de leur tarif habituel. Un tueur en série pourrait bien être en liberté. Étant donnée l'étrangeté des meurtres, leurs compétences uniques sont demandées.

Les investigateurs qui ne sont pas basés à New York se voient offrir des billets d'avion en classe affaire. Ils ont à peine le temps de décrocher le téléphone qu'une voiture de police ou une berline noire (une attention du FBI) est déjà dehors à les attendre pour les emmener tout droit à l'aéroport. Les investigateurs arrivent à l'aéroport de La Guardia et de là sont conduits à l'hôtel de ville.

Leurs bagages continuent jusqu'au Vista International Hotel, le seul hôtel du quartier de Lower Manhattan, intégré au célèbre World Trade Center (NdR : cet hôtel fut détruit lors de l'attentat terroriste qui provoqua l'effondrement des tours le 11 septembre 2001, si ce scénario se passe après les événements du 11 septembre, le Gardien déplacera cet hôtel ou bien peut choisir un autre hôtel de luxe de « la grosse pomme »). Chaque investigateur bénéficie de sa propre chambre ; le

DEUX MEURTRES À SOHO

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Times, page 6

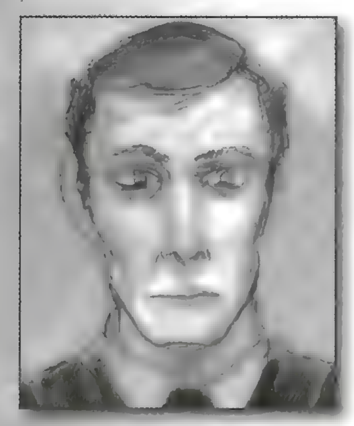
Vista est un établissement de luxe proposant de nombreux services.

Les investigateurs peuvent lire les journaux de New York avant la réunion (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°1 »). Quel que soit le nombre d'articles lus, les informations restent néanmoins assez clairsemées.

MORTS MYSTÉRIEUSES À SOHO

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Globe, page 4.

Deux jeunes femmes ont été assassinées à un jour d'intervalle au cours des deux derniers jours. Leurs noms sont Wendy Hughes et Lori Atkinson. La police déclare mener activement son enquête.



Chester Boulder



Capitaine Jules Matheson

Les joueurs dont les investigateurs ne sont pas invités à la réunion mais seront impliqués plus tard (par exemple, un détective privé ayant déjà travaillé avec un des investigateurs du groupe d'intervention) peuvent rester et écouter.

Les personnages sont censés se rencontrer à 20 h 00 dans la salle de conférences de l'hôtel de ville. S'ils ne se connaissent pas déjà, ils ont quelques minutes pour se présenter. Simon Magnus est également présent. Si le Gardien le souhaite, la réunion peut comprendre le docteur Belasco et l'agent Mayham, lesquels peuvent aider le groupe d'intervention si nécessaire. Après quelques minutes, le capitaine Matheson, le sergent Mc Garnagle, le docteur Conrad, le docteur Gourdie et le procureur général Chester Boulder entrent dans la pièce. Ils demandent le silence et se présentent brièvement chacun à leur tour (voir la section « Caractéristiques » page 60 pour les informations les concernant). Le Gardien devra déterminer si les investigateurs connaissent ou non le passé de ces personnages.

Le procureur Boulder commence : « Bienvenue. Vous avez été convoqués pour former le cœur d'un groupe d'intervention chargé d'appréhender un voire plusieurs tueurs. Vous vous demandez sans doute pour quelles raisons nous avons besoin de vos services dans cette affaire. Pour le moment, nous pensons que ces meurtres ne sont que les premiers d'une série ; comme vous allez pouvoir le constater, ces crimes sortent en effet de l'ordinaire. Nous voulons éviter que la presse couvre de trop près cette enquête ; nous pensons que si certains détails concernant les meurtres étaient divulgués, cela pourrait entraîner une panique chez nos concitoyens. Les rapports d'autopsie sont actuellement scellés : nous sommes en train de classer les morts sous le terme « Cause indéterminée, enquête en cours. »

Puis le capitaine Matheson prend la parole : « Nous avons deux cadavres. Ceux de deux jeunes femmes. » Il laisse tomber une pile de documents sur son bureau. Mc Garnagle et en remet un à chaque membre du groupe d'intervention. Les dossiers contiennent les profils (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°2 ») et le rapport d'autopsie des deux victimes (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°3 ») ainsi qu'une carte de SoHo montrant la localisation des deux corps (voir page 20).

Matheson continue : « Wendy Hughes, 27 ans, et Lori Atkinson, 22 ans, ont été sauvagement assassinées au cours des deux derniers jours. Vous pourrez examiner le profil des victimes un peu plus tard. Le lien entre les deux meurtres a été établi grâce aux caractéristiques étranges relevées par l'autopsie. Les victimes semblent avoir été déchiquetées par un animal sauvage avant d'être vidées de leur sang ! »

Le docteur Conrad ajoute : « Le motif de ces meurtres n'est pas l'argent, la vengeance ou le viol. »

Matheson se racle la gorge, étudie les visages de l'assemblée, avant de reprendre : « Il y a pire encore. Nous avons des témoins des deux meurtres. Je vais vous passer l'enregistrement de leurs déclarations. Nous pensions que le premier témoignage était celui d'un ivrogne en plein délire, jusqu'à ce que nous écoutions la personne ayant assisté au second meurtre. Leurs dires semblent se corroborer mutuellement.
Matheson fait signe à son assistant, le sergent Mc Garnagle, de préparer l'enregistrement. « Le premier témoin est Horace Cobb. Il a été arrêté pour interrogatoire alors que la police

Aide de jeu Grande Chasse n°1 - Titres articles - New York Daily Eye, p. 1..

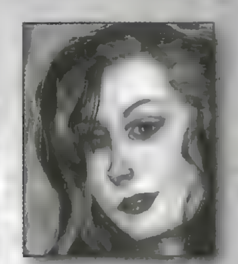
LA POLICE DÉJOUÉE « CAUSE DE LA MORT INCONNUE »

Informations sur les victimes

Victime n°1 : Wendy Hugues

Âge : 27 ans
Taille : 163 cm
Poids : 55 kg
Cheveux : blonds
Yeux : bleus
Physique : ectomorphe
Conditions médicales : aucune connue

Situation familiale : mariée à John Hughes
Enfants : une fille, Susan, 6 ans
Résidence : une copropriété à West Village
Profession : concepteur graphique ; employée par Future Visions, une grosse société publicitaire
Ennemis : aucun connu
Casier judiciaire : aucun
Hobbys : escrime, peinture
Personnalité : décrite comme une personne drôle, énergique, créative, appréciée
Localisation du corps : parc de Hob's Court ; sur le trajet menant à son domicile ; rentrait tard de son travail
Religion : épiscopalienne



Victime n°1 : Lori Atkinson

Âge : 22 ans
Taille : 168 cm
Poids : 60 kg
Cheveux : bruns
Yeux : marrons
Physique : ectomorphe
Conditions médicales : asthme

Situation familiale : célibataire
Enfants : aucun
Résidence : dortoir ; vivait avec sa colocatrice, Kate Rowlins
Profession : étudiante à l'université ; travaillait sur un Master en archéologie ; mémoire lié à la traduction de tablettes sumériennes
Ennemis : aucun connu
Casier judiciaire : aucun
Hobbys : karaté (ceinture marron)
Personnalité : décrite comme pétillante, extrêmement appréciée, dotée d'un fort caractère
Localisation du corps : une allée partant de la rue West Houston, entre West Broadway et Wooster ; rentrait chez elle après un match de basket avec Kate Rowlins
Religion : New Age

Aide de jeu Grande Chasse n°2 - Informations sur les victimes.

Résumé de la première autopsie

Médecin légiste : Gourdie, R'as al

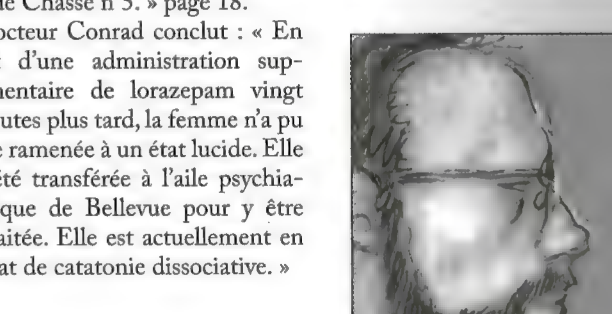
- Les deux victimes ont été tuées vers minuit, à un jour d'écart
- Les deux victimes ont été tuées rapidement, en moins d'une minute, par strangulation. Toutes deux ont également été battues
- Les deux victimes ont griffé leur assaillant ; des fragments de tissus ont été retrouvés sous leurs ongles. Des échantillons ont été envoyés pour une analyse ADN
- Les corps des deux victimes ne montrent aucun signe de sévices sexuels
- Les corps des deux victimes sont striés de profondes marques de griffures
- Il n'y a aucune trace de sang dans le corps des deux victimes. Les cadavres sont racornis
- Un trou a été percé au niveau de la poitrine, de 2 centimètres de diamètre environ. La nature de l'engin utilisé à cette fin n'a pas encore été déterminé. De la salive humaine a été trouvée le long de la paroi interne de l'orifice
- Les tests de toxicologie n'ont montré aucune anormalité sanguine et n'ont pu découvrir la présence de produits chimiques étrangers
- Aucune empreinte digitale ou aucun cheveu appartenant à l'assaillant n'ont été trouvés sur les victimes

Aide de jeu Grande Chasse n°3
Rapport d'autopsie

examinait les environs du premier meurtre. Il a été trouvé en état d'ébriété, délirant à propos de monstres horribles. Il dit avoir vu une jolie femme se faire attaquer près de l'endroit où il était vautré. Sa description correspond à celle de Wendy Hughes. »

Matheson enjoint Mc Garnagle à lancer l'enregistrement. Voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°4. » page suivante.

Le docteur Conrad reprend ensuite la parole : « Le prochain enregistrement que vous allez entendre est celui de mademoiselle Kate Rowlins, la personne rentrant à son domicile aux côtés de la seconde victime. Elle était la colocatrice de Lori Atkinson. Elle a vu le meurtre prendre place juste sous ses yeux. L'événement l'a néanmoins profondément affectée. Le dialogue suivant provient de son interrogatoire mené par un agent de police au commissariat. En raison de l'agitation du témoin, le docteur en faction a administré à mademoiselle Rowlins deux milligrammes de lorazepam avant l'interrogatoire. Cela lui a permis de rester lucide pendant quelques instants. « Voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°5. » page 18.



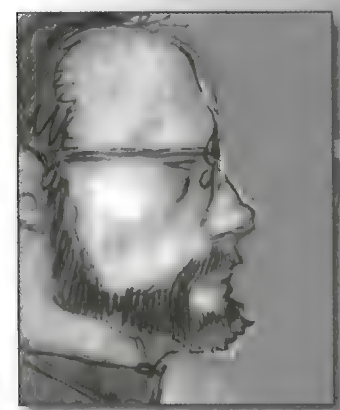
Le docteur Conrad conclut : « En dépit d'une administration supplémentaire de lorazepam vingt minutes plus tard, la femme n'a pu être ramenée à un état lucide. Elle a été transférée à l'aile psychiatrique de Bellevue pour y être traitée. Elle est actuellement en état de catatonie dissociative. »

Le procureur Boulder se lève : « Bien entendu, on peut remettre en question la capacité des deux témoins à nous fournir un compte rendu précis, mais nous avons probablement affaire à un maniaque... ou même plusieurs, faisant dans le meurtre rituel, peut-être convaincus d'être le comte Dracula lui-même ! »

Le docteur Conrad acquiesce : « Je pense que notre assassin a bel et bien des tendances



Sergent Ben Mc Garnagle



Le docteur Blake Conrad

J'me pieutais sur une chouette couverture bien douillette dans l'parc. J'm'étais posé derrière une statue ou un autre truc histoire de casser le vent. Y faisait plutôt froid cette nuit, voyez. J'étais occupé à boire ma bibine quand je vois cette jolie minette qui descend la rue pas loin du parc. J'avais bu un coup de trop alors j'ai même pas réussi à lui lancer un petit sifflet. C't'à c'moment là que j'ai senti c'te puanteur horrible, comme si on était en plein milieu d'un abattoir : la mort, voilà c'que ça puait, la mort ! J'me suis même mis à dégueuler. Quand j'ai réussi à voir malgré les larmes qui m'coulaient dans les yeux j'ai vu cet espèce de brouillard qui s'formait, et ce type dans son grand imper sombre et son grand chapeau. Y me tournait le dos. C'était comme si, comme s'il sortait de nulle part ! Il a attrapé la fille et l'a soulevée comme une simple poupée de chiffon. Puis il s'est mis à tourner, comme s'il allait s'enrouler tout autour d'elle, un truc de dingue... comme s'il changeait de forme ou un truc dans le genre. C'est là que j'ai pu apercevoir son... je vais dire son visage, ouais... vous allez dire que c'est la bibine qui m'fait causer hein, allez vous faire foutre. Y'avait des dents, des crocs même, des saleté de crocs ! J'l'ai entendu grogner avec une voix qui pouvait v'nir que d'Satan lui-même... « Trop soif ! »

J'ai pas pu supporter de l'regarder. C'tait maléfique ce truc, le mal incarné ! P't'êt que c'était la bibine, mais je me suis évanoui. Je me souviens plus de rien jusqu'à ce vous v'niez me ramasser et me traîner jusque ici.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°4
La déclaration de Horace Cobb

- Le vampire ressent souvent une affinité émotionnelle avec la mort ; celle-ci l'attire et il la voit comme une expérience désirable sous la forme de « mort-vivant »
- Le vampirisme est un phénomène rare. Les cas les plus fréquemment rapportés ont été constatés sur des personnes souffrant de schizophrénie ou de sérieux troubles psychopathiques
- L'ingestion de sang peut faire partie de pratiques sadomasochistes ou fétichistes, de rites sanguins, de vengeances rituelles, de psychoses ou être la conséquence d'une intoxication à la drogue
- Chez les personnes dotées de troubles psychopathiques ou d'une personnalité perverse, le désir tout puissant de contrôler la victime peut constituer l'un des traits essentiels, si l'on tient compte de la popularité des scénarios sadomasochistes impliquant le vampirisme

Matheson ajoute : « Nous avons probablement affaire à un sadique, un psychopathe complètement dément et shooté. Nous voulons qu'il soit attrapé rapidement, avant qu'il ne tue une nouvelle fois. Je me souviens d'une histoire datant de quelques mois, un groupe de gamins qui buvaient du sang en Caroline du Sud, et qui donnaient aussi dans la culture Goth. Ils ont même tué leurs parents. Nous avons besoin d'une personne pour explorer cette piste. Mc Garnagle pourra vous montrer quelques-uns vampiriques, quand bien même le surnaturel n'a rien à voir avec ce qui nous préoccupe. Je pense que la plupart d'entre vous sont d'accord avec moi ? Écoutez-moi attentivement... »

Conrad marmonne d'une voix monocorde. Les investigateurs doivent réussir un test de *Volonté* pour rester concentrés. Ceux qui se mettent à bailler voire à ronfler s'attirent le mépris de Conrad, Matheson et Boulder. Conrad établit les faits suivant (des investigateurs réussissant des tests de Médecine ou de Psychiatrie pourront confirmer qu'il s'agit là d'un résumé juste de connaissances médicales et légales modernes) :

- Le vampirisme clinique concerne l'acte de drainer le sang d'un objet pour en ressentir une excitation et un plaisir d'ordre sexuel

Interrogatoire de Kate Rowlin

Rowlins : ahhhh ! Non non non non non... pitié ! U monstre ! Quelle horreur ! Ces cris... ces cris... !

Agent de police : à quoi est-ce qu'il ressemblait ?

Rowlins : quoi ? Qui c'était... à quoi il ressemblait... *(suit une série de pleurs)* C'était pas humain ! Comme un loup... un loup... et pourtant un homme... je crois. C'était plusieurs choses en même temps, plusieurs formes, quand ça bougeait... son manteau volait, c'étaient des ailes gigantesques, comme s'il était à plein d'endroits en même temps...

Agent de police : pouvez-vous nous décrire le visage de l'homme ?

Rowlins : non... pitié me forcez pas à décrire son visage... pitié ! *(longue série de pleurs)*

Agent de police : dites-nous ce qui s'est passé.

Rowlins : ça l'a prise... on était juste en train de marcher... on revenait du sport... un match de basket à la noix... Lori mangeait une glace et moi je portais le ballon. On est passées devant nos boutiques préférées et puis... et puis...

Agent de police : oui et puis ?

Rowlins : et puis ces yeux de feu ! Sauf que je sais même pas si c'étaient des yeux !

Agent de police : continuez.

Rowlins : je me souviens de cette horrible odeur, du brouillard... et puis tout d'un coup Lori a disparu. Je me suis retournée et... et... et...

Agent de police : oui ?

Rowlins : des crocs ! Des crocs ! Ahhhhhhh !! Non non non non... m'enfuir... m'enfuir... ça hurlait comme si ça voulait rire. Il m'aurait eue ensuite... je l'ai laissée... j'ai couru... Non non non non non *(quelques pleurs, puis le silence)*...

Aide de jeu de la Grande Chasse n°5
Interrogatoire de Kate Rowlins

QUARTIER DE SOHO
Carte des investigateurs

West Village
SoHo
Little Italy
Chinatown
Tribeca
docks
Hudson River

LÉGENDE

Holland tunnel

Sortie du Holland tunnel

Lieux et ordre des meurtres

N

des lieux nocturnes dans lesquels traînent ces punks, si vous ne connaissez pas les environs. Vous pourriez peut-être chercher également un genre de schéma dans ces crimes en utilisant un de ces ordinateurs flambant neufs que vous autres les fédéraux avez. J'espère que certains d'entre vous iront filer un coup de main aux médecins-légistes. » (Sur un test réussi de *Vigilance*, un investigateur remarque la rapide grimace que le docteur Gourdie fait à la fin de la déclaration). « D'autres pourraient aussi nous apporter leurs lumières sur les liens du ou des tueurs avec l'occulte : est-ce qu'ils font partie d'un culte sataniste, vampirique ou de je sais pas quoi encore. Bon, par où est-ce qu'on commence ? »

Les investigateurs peuvent désormais poser leurs questions et commencer à formuler leur plan.

Peu après la réunion, Magnus prend à part l'investigateur qui semble le plus fasciné par l'occulte, ou une personne ayant mentionné la possibilité du surnaturel, et lui suggère que l'assassin pourrait être un authentique vampire ! Puis il le met en garde contre l'idée de suggérer cela à ses collègues « sans imagination » des forces de l'ordre. « Nous devons d'abord trouver des preuves ou nous serons pris pour des déments. » Il invite les investigateurs intéressés à dîner dans un restaurant branché afin de pouvoir continuer cette conversation. Si personne ne se montre intéressé, il tentera d'expliquer ses théories aux investigateurs le lendemain matin. Voir la partie sur Magnus dans la section « Les voies de l'investigation » page 29, ainsi que dans la section « Caractéristiques » page 60.

Implication des forces de l'ordre

Le procureur général doit se fait réélire dans quatre mois et veut boucler cette affaire aussi rapidement que possible. Il veut absolument éviter une mauvaise presse ou des signes d'incompétence, sous peine de se mettre à chercher des boucs-émissaires.

Le capitaine Matheson dirige officiellement le groupe d'intervention, c'est donc sa tête qui se retrouvera sur le billot si les choses échappent à tout contrôle. Lui aussi réfléchit d'ors et déjà à la personne qu'il chargera si les événements dérapent.

Le docteur Conrad est la liaison officielle du groupe avec le FBI. Il apportera toute l'aide possible aux investigateurs, et ira jusqu'à les accompagner si ces derniers lui fournissent une raison valable de le faire.

Les demandes extraordinaires, qu'elles concernent des équipements spéciaux, du personnel spécialisé ou un soutien extraordinaire de la ville, doivent être validées par Matheson ou par Blake. Cela signifie que si les investigateurs veulent armer les policiers de lance-flammes et de croix, il leur faudra une autorisation. Les requêtes raisonnables seront approuvées, à la discrétion du Gardien bien sûr. Si un investigateur demande quelque chose d'apparemment démentiel, ou débarque avec une explication complètement dingue, ses supérieurs demandent un temps de réflexion. Cela signifie qu'ils discuteront du problème en privé, et décideront s'il leur faut ou non retirer l'individu de l'affaire. Ni Matheson ni Blake ne tolèrent l'insolence.



Le docteur R'As Al Gourdie



Simon Magnus



QUARTIER DE SOHO : Carte du Gardien

LÉGENDE

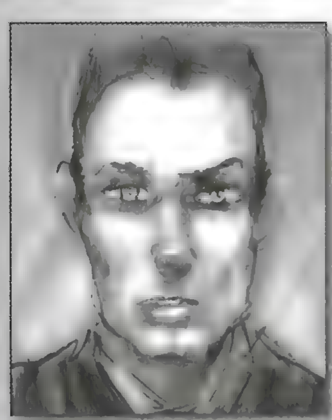
Holland Tunnel

Sortie de Holland Tunnel

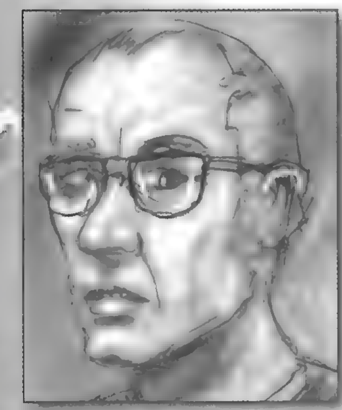


Lieux et ordre des meurtres





L'agent Bill Mayham



Le docteur Richard Belasco

Les investigateurs peuvent emprunter des véhicules au parc motorisé et peuvent demander à ce qu'une poignée d'agents (en civil ou en uniformes) leurs soient temporairement affectés afin de les aider dans leur enquête. Mc Garnagle peut montrer les scènes des crimes aux investigateurs étrangers à la ville par exemple. Les investigateurs ne peuvent pas commander à des équipes d'élites, mettre en branle toutes les forces de l'ordre, bloquer les lignes de métro ou prendre le contrôle des agences de police ou de la ville de New York de quelque façon que ce soit. Plus ils envoient de personnes faire le sale boulot, et plus ils ont de chances de voir le travail foutu en l'air. Si vous voulez que quelque chose soit bien fait, faites le vous-même.

Si les investigateurs agissent illégalement, par exemple en pénétrant dans des endroits sans mandat ou en tirant dans le dos de suspects, ils sont retirés de l'affaire et vraisemblablement poursuivis pour leurs actes criminels. Les agents assistant à l'exécution d'un acte illégal sous les ordres d'un investigateur ont 80 % de chances moins le score de *Crédit* de leur supérieur de faire un rapport. Les investigateurs ne peuvent pas entrer dans les appartements d'un suspect sans permission - pas légalement en tous cas - à moins de bénéficier d'un mandat valide. La plupart des suspects humains de cette affaire n'étant pas liés aux meurtres par de nombreuses preuves tangibles, le Gardien ne devrait pas remettre de mandats sans difficultés.

Les investigateurs sont sensés se retrouver tous les matins à 8h00 à l'hôtel de ville pour discuter de leurs progrès et préparer les déclarations à faire aux médias.

Matheson donne un communiqué de presse peu après la réunion. Le communiqué en question comprend un rapport revu du docteur Gourdie, omettant le sang drainé, les étranges odeurs et les tissus anormaux. La police déclare que les morts sont le résultat de coups violents et de strangulations. Un homme de grande taille, vêtu d'un trench-coat et d'un chapeau noirs et probablement affublé d'une difformité au visage est décrit comme le principal suspect. Les meurtres ont eu lieu à SoHo, et la police a augmenté le nombre d'agents en civil et de voitures de patrouille dans la zone. Matheson déclare également :

- Toute personne détenant des informations doit en informer les autorités
- Il est conseillé aux citoyens de ne pas tenter d'appréhender le suspect, l'homme pouvant être extrêmement dangereux
- Un couvre-feu est conseillé dès 21 h 00
- Les citoyens doivent essayer de circuler accompagnés

Après le jour 5, des barrages routiers sont mis en place avec des points de contrôle autour des rues menant à Hob's Court. Des enquêtes au porte-à-porte sont organisées. Une surveillance par hélicoptère a lieu tous les soirs au dessus du quartier.

La nuit du jour 6, les forces de l'ordre envoient une policière (ou une investigatrice se portant volontaire) marcher dans les rues aux alentours de Hob's Court. Un grand nombre d'agents se tient prêt à capturer l'assassin au cas où celui-ci mordrait à l'hameçon.

Après la nuit du jour 6, les survivants du massacre sont enfin prêts à écouter les théories abordant un angle surnaturel.

Cole Shack, journaliste et gêneur optionnel

Les médias ont faim d'articles à sensation, surtout lorsqu'il s'agit de meurtres étranges. Ils ont surnommé l'assassin « Le pervers de SoHo ». Si le superviseur du groupe d'intervention découvre qu'un des investigateurs fournit des informations, ce dernier est retiré de l'affaire, réprimandé et peut-être même poursuivi pour entrave à la justice. Les membres des médias rapportent tout ce dont ils ont vent, y compris à propos d'investigateurs commettant des actions illégales ou parlant de monstres horribles (au Gardien d'inventer les gros titres traitant de ces affaires). Le procureur Boulder demande aux éditeurs de mettre la pédale douce sur les gros titres dans l'intérêt de la ville, et la plupart s'exécutent. Cependant, un reporter du nom de Cole Shack, travaillant pour un torchon notoire, refuse de céder à la pression.

Cole Shack travaille pour le *Daily Eye*. C'est un reporter impétueux, fouineur, qui rêve de mettre la main sur une histoire pouvant lui rapporter le Prix Pulitzer. Servant d'atout au Gardien, il peut jouer le rôle d'allié ou d'adversaire des investigateurs. Il apparaît lorsque le Gardien le juge nécessaire, généralement lorsque les investigateurs dérapent ou font quelque chose d'illégal. Il adore prendre des clichés avec son vieil appareil bon marché. Il offrira des pots-de-vin au docteur Gourdie pour connaître la vérité sur les meurtres et son journal imprimera toutes sortes d'articles sur les « théories vampiriques ». A la discrétion du Gardien, cela pourra entraîner le licenciement de Gourdie, et probablement celui de Shack. Ce dernier pourra néanmoins continuer de sortir des articles, même si certains se verront censurés et si d'autres se révéleront n'être que des inventions. S'il persiste, Shack sera poursuivi pour entrave à la justice voire même pour des actes plus graves encore.

Jour 4 : dans « Le tueur en série de SoHo ! », Shack décrit en détails la présence d'un assassin qu'il surnomme « Le pervers de SoHo ». Il spécule sur le fait qu'il s'agit là d'un malade mental ou d'un criminel endurci. Il rapporte que le tueur va jusqu'à boire le sang de ses victimes. Son article accuse également la police de paresser pendant que des femmes perdent la vie.

Jour 6 : dans « Un vampire en liberté !!! », Shack décrit la bataille ayant opposé la nuit précédente une douzaine de policiers à un tueur isolé. Il émet une théorie décrivant l'assassin comme un authentique vampire, et sous-entend posséder des sources fiables au sein de la police municipale et des experts en occultisme. Il déclare que la police devrait agir comme si le suspect était un véritable suceur de sang, sans quoi elle sera incapable de mettre un terme aux meurtres.

Présentation de Morton, l'hybride

Laissez Morton dans l'ombre lors des premiers jours. Après chaque attaque, les investigateurs devraient se rapprocher un peu plus de la confrontation ; ils pourraient l'entrapercevoir une nuit, puis une autre nuit le voir de loin se débarrasser des forces de police - il disparaîtra cependant avant de pouvoir être appréhendé. Cette méthode permet de faire monter le suspense et dissimule la vraie nature de Morton jusqu'à l'affrontement final. Les investigateurs ayant survécu pourront alors lui faire face. Regardez un épisode de « *Le Guetteur* » (Night Stalker) pour voir comment procéder !

Cependant, si les investigateurs sont pleins de ressources et suffisamment doués pour se trouver sur la scène au bon moment, vous pouvez les récompenser en leur offrant une rencontre précoce avec le bon docteur. Celait pourrait entraîner quelques morts parmi les investigateurs, mais vous pourrez tout de même les féliciter pour leur capacité à tomber sur l'assassin si tôt dans l'histoire !

Les voies de l'investigation

Les informations suivantes traitent des pistes et des lieux que les investigateurs peuvent explorer. Certaines de ces pistes ne sont pas disponibles tant que l'équipe n'a pas découvert d'indice pointant dans leur direction. D'autres contiennent des informations redondantes. Chaque piste est décrite dans une des sections de cette aventure :

01. Bases de données criminelles
02. Le profil des victimes
03. Trois témoins
04. Recherches médico-légales
05. Magnus et les vampires
06. Enquête chez les Goths
07. Deux vols de bijoux
08. Une nouvelle drogue sévit dans la rue
09. L'ichor bleu
10. Partridgeville
11. James Morton
12. Hob's Court
13. Patrouilles et rencontres
14. Central Park

01. Bases de données criminelles

En utilisant les ressources du FBI, les investigateurs ont accès aux bases de données du Centre national d'analyse des crimes violents (ou NCAVC - National Center for the Analysis of Violent Crime) et aux dossiers du Programme d'appréhension des criminels violents (ViCAP - Violent Criminal Apprehension Program). Les fichiers de la police et les registres des hôpitaux sont également accessibles.

Les investigateurs peuvent lancer un contrôle général des hôpitaux psychiatriques, prisons et autres institutions à la recherche de criminels ou de patients évadés ou incarcérés correspondant au modus operandi du tueur. S'ils ne le font pas, à la discrétion du Gardien, il est



Cole Shack

Chronologie des événements à destination du Gardien

Les événements suivants doivent servir de guides. Le Gardien devra modifier les situations en fonction des actions des investigateurs. Certaines entrées sont décrites plus en détails dans la section « Les voies de l'investigation ». Morton et Gregor sont des personnages clés revenant souvent dans ces événements ; pour mieux comprendre leur rôle dans cette affaire, voir la section « Patrouilles et rencontres » un peu plus loin.

JOUR 1 : SAMEDI 23 OCTOBRE
23h00 : Morton se réveille
00h00 (minuit) : Morton tue la victime n°1, Wendy Hughes, dans le parc de Hob's Court. Horace Cobb assiste au meurtre

JOUR 2 : DIMANCHE 24 OCTOBRE
07h05 : des agents de la propreté urbaine découvrent le corps de la victime n°1 et appellent la police. Cobb est emmené pour interrogatoire
10h00 : début de l'autopsie. Les enquêteurs de la police commencent leurs recherches
10h03 : Cole Shack a vent de l'histoire et fait imprimer un petit article à ce sujet dans le *Daily Eye*
22h47 : Morton cambriole la bijouterie Royal Fine Gems
23h38 : Morton tue la victime n°2, Lori Atkinson. Kate Rowlins lui échappe

JOUR 3 : LUNDI 25 OCTOBRE
01h00 : la police tombe sur Rowlins en train d'errer dans les rues, incohérente. Pendant quelques instants elle est capable de décrire le meurtre
01h10 : les policiers découvrent le corps de la victime n°2
07h00 : le FBI est contacté
10h00 : Cole Shack a vent de la possible présence d'un tueur en série
12h00 (midi) : tenant compte des éléments de l'enquête, les agences de maintien de l'ordre font appel aux investigateurs
20h00 : réunion avec les investigateurs. Début du scénario
23h58 : Morton frappe à nouveau, tuant la victime n°3, Nancy Hardy

JOUR 4 : MARDI 26 OCTOBRE
08h00 : une conférence de presse se tient au QG de la police afin de répondre aux questions des journalistes
09h00 : Cole Shack écrit un article parlant de dément atteint de vampirisme
14h00 : Magnus livre son rapport. Cole Shack en entend parler et écrit un article ahurissant nourrissant l'hystérie de son lectorat
22h00 : Morton cambriole une deuxième bijouterie, European Treasures
22h30 : Magnus se rend au Katakomb
23h00 : Gregor le gothique et ses amis sont aperçus par la police
23h00 : Morton tue la victime n°4, Wilma Plymouth
23h38 : la police découvre la victime n°4, ainsi qu'un survivant, Quentin Collins

JOUR 5 : MERCREDI 27 OCTOBRE
00h00 (minuit) : Morton commence à créer la Clé de Cristal
08h00 : autre conférence de presse. La ville annonce des mesures de protection
09h00 : la police soupçonne l'existence d'un lien entre les vols de diamants et les meurtres en série. Elle informe le groupe d'intervention ainsi que les investigateurs et leur fournit des preuves
22h00 : Gregor et son gang se cachent dans le salon de tatouage Jesus Wept en attendant la venue du vampire
23h00 : Morton apparaît et tue la victime n°5, Dana Little. Gregor établit le contact. Morton s'en prend aux forces de l'ordre

JOUR 6 : JEUDI 28 OCTOBRE
08h00 : conférence de presse. Les reporters se voient demander de ne pas nourrir la panique
09h00 : Morton prépare un dérivé de la drogue Liao, la para-kétamine (« parakété »). Le *Daily Eye* publie l'article de Cole Shack sur la présence d'un « authentique vampire »
23h00 : Morton chasse, et tombe dans le piège de la police... à moins que ce ne soit l'inverse

JOUR 7 : VENDREDI 29 OCTOBRE
08h00 : conférence de presse. Réunion de la force d'intervention
22h08 : Morton et Gregor se rendent au Katakomb (voir la section « Une nouvelle drogue sévit dans la rue »)

JOUR 8 : SAMEDI 30 OCTOBRE
10h00 : la Drug Enforcement Agency est contactée ; le Gardien peut éventuellement introduire un agent des stupéfiants dans le groupe d'intervention
15h00 : Morton achève la Clé de Cristal. Réduisez le POU de Morton de 8 points

JOUR 9 : DIMANCHE 31 OCTOBRE
22h00 : rave de la Marche spectrale vers le lac (voir la section « Central Park » pour plus de détails)

possible que Conrad s'en charge. Le résultat arrive 2D4 heures plus tard. Il n'existe aucun fichier correspondant au cas qui les intéresse, pas même dans les fichiers remontant à plusieurs années. Aucun décès similaire n'a été constaté dans d'autres villes.

Si les investigateurs veulent lancer une recherche historique sur des crimes similaires, le docteur Conrad leur prête main forte. Il reçoit un imprimé quatre heures plus tard concernant les tueurs vampiriques connus. Il passe ensuite les informations à l'investigateur concerné (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°7 » p. 24-25).

Suite à ces recherches historiques, et après avoir rencontré Helen Stavros ou Kurt N. Peter, les investigateurs pourraient vouloir obtenir plus d'informations sur la sinistre comtesse Elisabeth Bathory ou sur le dément Peter Kurten. Il est possible de trouver de tels éléments dans les bases de données, ou suite à des recherches dans une grande bibliothèque (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°6 » ci-dessous et « Aide de jeu de la Grande Chasse n°8 » ci-contre).

Les ordinateurs font également ressortir l'idée que le tueur est un dément atteint de vampirisme, comme le docteur Conrad l'a suggéré.

Aucune de ces recherches ne permet de découvrir le meurtre de Halpin Chalmers tant que l'ichor bleu n'a pas été découvert par l'autopsie (voir la section « Recherches médico-légales » page 28). Si les enquêteurs utilisent cette substance comme élément de recherche, reportez vous à la section « L'ichor bleu ».

Les corps s'empilant, le Gardien pourrait vouloir lâcher les informations suivantes :

- Chaque victime était considérée comme bien dans sa peau et appréciée. Toutes étaient des femmes dotées d'une forte personnalité
- Tous les meurtres ont pris place à SoHo. Leur nombre grandissant, il est possible de les situer aux alentours de Hob's Court
- La victime n°1 (Wendy Hughes) et la victime n°3 (Nancy Hardy) fréquentaient un spa appelé « Helen's Heaven ». En réussissant un test d'*Intuition*, les investigateurs apprennent que la victime n°2 (Lori Atkinson) s'y était également rendue quatre mois auparavant. Ce salon de beauté est spécialisé dans les bains, massages et soins corporels. Il est situé au coin sud-ouest des rues Lafayette et Howard. *Note pour le Gardien : il s'agit là d'une autre fausse piste. Si les investigateurs se rendent au spa, voir la section « Caractéristiques » p. 60 à l'entrée « Helen Stavros » pour plus de détails.*

02. Le profil des victimes

Le profil de chaque victime est mis à disposition du groupe 4D4 heures après la découverte d'un nouveau meurtre. Si un investigateur déclare vouloir aider les policiers chargés de rassembler ces informations, cette durée est réduite de 1D3 heures ; il sera en revanche incapable de faire quoi que ce soit d'autre durant tout ce temps. S'il le souhaite, le Gardien peut choisir de faire jouer cette recherche d'informations face aux familles et aux amis des victimes, ou se contenter de fournir un résumé aux investigateurs. La liste des profils n'inclut pas les personnes tuées par Morton pour s'être simplement trouvées sur son chemin, c'est à dire les policiers, agents du FBI ou investigateurs tentant de l'arrêter. Le Gardien pourra développer ces quelques notes pour créer autant de fausse pistes que nécessaire.

La comtesse Elisabeth Bathory

Née en Hongrie en 1560, la comtesse Elizabeth Bathory perpétra des actes d'une cruauté inimaginable sur de petites paysannes. Vivant dans le Château de Csejthe, elle devint vite connue sous le surnom de « Comtesse de Sang ».

Elle était autrefois une femme d'une beauté exceptionnelle. Avec l'âge cependant, sa splendeur se fana et elle tenta de masquer son déclin par l'usage de cosmétiques et de tenues hors de prix, mais cela ne lui permit pas de dissimuler les rides qui continuaient de s'étendre. La légende raconte qu'un jour elle gifla une servante si violemment que du sang jaillit du nez de la petite et alla maculer le visage de la comtesse. Se regardant dans le miroir, Bathory remarqua que sa peau avait perdu ses lignes d'âge.

Elle se lança alors dans un règne de terreur : ses bourreaux kidnappaient de belles jeunes vierges, les lacéraient avec un couteau et collectaient leur sang dans une grande bassine. La comtesse se baignait alors dans le liquide récolté. Quand elle émergeait de son bain, elle semblait avoir retrouvé sa rayonnante jeunesse.

La comtesse était devenue si célèbre que ses crimes ne pouvaient plus être dissimulés. La royauté locale finit par mettre un terme à sa folie en s'emparant de son château. Elle fut jugée irrémédiablement folle et finit emmurée dans une des pièces du château de Csejthe.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°6 - La comtesse Elisabeth Bathory

Peter Kurten

Peter Kurten, aussi connu sous le nom du « Vampire de Düsseldorf », naquit le 26 mai 1883 et fut guillotiné le 2 juillet 1931.

Il disait avoir commencé ses meurtres à l'âge de cinq ans, par la noyade de deux amis. Il continua son œuvre en faisant l'expérience de la strangulation lors de pratiques sexuelles dans les bois. Il tranchait la gorge de ses victimes avec un couteau avant de les découper à la hache, et déclarait avoir tiré un plaisir d'ordre sexuel du jaillissement sanguin. Il utilisait parfois un marteau pour broyer le crâne des gens. Il tua une jeune servante en la poignardant vingt fois puis l'enterra sous une des rives du Rhin. Son intention de crucifier le corps dans le but de choquer les passants fut compliquée par le poids du corps.

Le dernier des nombreux meurtres de Kurten impliqua d'étrangler puis de poignarder une personne 36 fois avec des ciseaux. Sa célébrité atteint même celle du Jack l'Éventreur de l'« Automne de la Terreur » durant les années 1880. Il tua des hommes, des femmes et un grand nombre d'enfants.

Le nom de Peter Kurten est entré dans les annales de la criminologie : après sa condamnation, il devint le premier tueur en série à être dûment interrogé par un psychiatre.

Ses motifs étaient ceux habituellement associés aux « maniaques sexuels ». Pour autant, ses victimes semblaient être choisies au hasard, et pas seulement dans un seul sexe, et la raison derrière ses crimes semblait être l'acte de tuer en lui-même plutôt que le désir d'avoir des relations sexuelles, le meurtre procurant à Kurten un plaisir intense. Bien qu'il molesta certaines de ses victimes, il n'agissait de la sorte que pour élever son expérience vers un état d'euphorie plus grand encore.

Il déclara à son procès : « Je n'ai aucun remords. Si le souvenir de mes actes devait me faire honte, je vous le dirais. Repenser à tous les détails est loin d'être déplaisant. J'en tire même un certain plaisir. »

Aide de jeu de la Grande Chasse n°8 - Peter Kurten

Victime n°1 : Wendy Hughes

27 ans. 163 cm. 55 kg. Cheveux blonds. Yeux bleus. Ectomorphe. Conditions médicales : aucune connue. Mariée à John Hughes. Une fille, Susan, 6 ans. La famille vit dans une copropriété à West Village. Religion : épiscopalienne. Conceptrice graphique pour une grosse société publicitaire appelée « Future Visions ». Aucun ennemi connu. Aucun casier judiciaire. Hobbys : escrime, peinture. Personnalité : drôle, énergique, créative et appréciée. Elle rentrait tard de son travail. Son corps à été retrouvé dans le parc de Hob's Court.
Option pour le Gardien : « Future Visions » est situé à l'angle de la 5ème Avenue et de la 110ème Avenue. Hugues avait récemment accepté une commande d'un nouveau client, New World Industries, et testait le marché pour une nouvelle ligne de dentifrice appelée « Blanc perle ». En dépit du cœur corrompu de NWI, cette opération est (presque) entièrement légale : la composante dentaire est une façade aidant à blanchir de l'argent et à promouvoir la partie honnête de l'organisation. Des enquêtes portant sur cette société pourraient avoir de sérieuses répercutions sur les vies des investigateurs. Le Gardien pourrait également utiliser cette opportunité pour familiariser ses investigateurs avec l'entreprise, en prévision de rencontres futures. Voir le scénario « L'âge de raison » p. 120 pour plus de détails.

Victime n°2 : Lori Atkinson

22 ans. 168 cm. 60 kg. Brune. Yeux marron. Ectomorphe. Conditions médicales : asthme. Célibataire. Vivait avec sa colocatrice, Kate Rowlins. Religion : « New Age ». Étudiante à l'université travaillant sur un Master en archéologie. Son projet de mémoire impliquait la traduction de tablettes sumériennes. Aucun ennemi connu. Aucun casier judiciaire. Hobbys : karaté (ceinture marron). Personnalité : pétillante, extrêmement appréciée, dotée d'un fort caractère. Rentrait chez elle après un match de basket avec son amie Kate Rowlins (voir page 26). Le corps a été trouvé dans une allée partant de la rue West Houston, entre West Broadway et Wooster.
Option pour le Gardien : en fouillant l'appartement d'Atkinson et Rowlins, les investigateurs trouvent quantité de documents et de livres traitant de la mythologie et de l'histoire sumériennes et de la traduction des caractères cunéiformes. Avec un test réussi de *Sciences occultes*, il découvrent un livre sur les mythes sumériens parlant d'incubes, de succubes et de vampires. En fouillant dans l'ordinateur d'Atkinson, ils tombent sur un fichier résumant sa thèse et discutant des divers monstres mythologiques.

Victime n°3 : Nancy Hardy

38 ans. 165 cm. 5'5». 63 kg. Brune, cheveux teints en rouge. Yeux bleus. Endomorphe. Mariée à Tommy Hardy. Trois enfants âgés de quatre, sept et douze ans. Religion : catholique. Auteur écrivant sous le pseudonyme de « Randy Travis » (en réussissant un test de *Connaissance*, l'investigateur a déjà lu un de ses romans, un bon thriller d'action dans le genre de ceux de Robert Ludlum). Aucun ennemi connu. Casier judiciaire : vol à l'étalage pendant l'adolescence. Hobbys : jardinage. Personnalité : perspicace, endurante, appréciée, tenace. Elle était en train de rentrer chez elle depuis un lieu inconnu. Son mari pense qu'elle le trompait avec un homme du nom de Ryder Connery, un poète. Son corps a été retrouvé dans une allée partant de la rue Wooster, entre Grand et Canal.
Option pour le Gardien : si les investigateurs trouvent Ryder Connery, ce dernier leur confirme avoir été avec Nancy Hardy ce soir là, et s'accuse violemment de ne pas l'avoir

Dossier sur les crimes vampiriques : cannibales et tueurs vampiriques passés et présents

1614 : la comtesse Elizabeth Bathory tue plus de 600 filles pour se baigner dans leur sang dans une tentative pour préserver sa jeunesse. Elle est emmurée vivante dans une des pièces de son château après avoir été jugée pour ses crimes monstrueux

Vers 1800 : un certain Sorgel, en Allemagne, tue un homme dans la forêt et boit son sang pour tenter de se guérir de l'épilepsie

1824 : Antoine Léger, en France, en Essonne, tue une fillette de 12 ans, boit son sang et mange son cœur

1849 : à Paris, le sergent François Bertrand est pris en train de manger de la chair humaine en plein acte de nécrophilie

1861 : Martin Dumollard de Montluel, France, est accusé d'avoir assassiné plusieurs jeunes filles et d'avoir bu leur sang. Il sera par la suite exécuté

1872 : Vincenzo Verzeni de Bottanaucco, Italie, est condamné à la prison à vie pour deux meurtres et quatre tentatives d'assassinat. Il confesse que boire le sang de ses victimes lui apporte une satisfaction intense

1897 : Joseph Vacher de Bourg, France, faisant le tour du pays à pieds, tue au moins une douzaine de personnes et boit leur sang en les mordant au niveau du cou. Il est finalement capturé, condamné et exécuté

1920 : le baron Roman von Sternberg-Ungern, un noble en pleine Russie post-révolutionnaire, boit du sang humain de temps en temps. Cet acte semble lié à la conviction qu'il est la réincarnation de Genghis Khan. Le nouveau gouvernement l'exécutera

Vers 1920 : John George Haigh est convaincu qu'il a besoin de boire du sang pour conserver sa vitalité. Il installe un laboratoire dans sa propre demeure, y attire des personnes qu'il tue et draine de leur sang, puis il les jette dans une bassine d'acide pour se débarrasser du corps. Il admettra avoir tué neuf personnes et sera exécuté en 1949

1924 : en Allemagne Fritz Haarman tue et dévore plus de 20 personnes, mordant et aspirant notamment le sang de ses victimes

1930 : Peter Kurten tue un grand nombre d'enfants en les poignardant avant de les mutiler, de dévorer leur chair et de boire leur sang. Il sera arrêté en 1930, et exécuté l'année suivante

1947 : Elizabeth Short d'Hollywood, Californie, est assassinée et son corps démembré. Des examens ultérieurs montreront que son corps a été vidé de son sang

1952 : Estelita Forencio de Passi, Philippines, mord un grand nombre de personnes avant de sucer le sang de leurs plaies. Elle est arrêtée pour tentative de meurtre. Elle dit avoir contracté cette addiction de son mari et que le besoin revient à intervalles réguliers

1959 : Salvatore Argon, un adolescent habillé en vampire, commet plusieurs meurtres. Il prétend être un authentique mort-vivant. Il sera exécuté

1960 : Florencio Roque Fernandez de Manteros, Argentine, est arrêté après avoir commis plus de 15 attaques nocturnes sur des femmes endormies qu'il voulait mordre

1963 : Alfred Kaiser de Munich, Allemagne, est jugé pour avoir poignardé à mort et bu le sang d'un garçon de 10 ans

1967 : James Brown, un marin, tue deux collègues et tente de boire leur sang. Envoyé en prison, il tue deux compagnons de cellule et absorbe leur sang. Il sera par la suite envoyé dans un asile à Washington, D.C. où il mourra de vieillesse

1969 : Stanislav Modzieliewski, en Pologne, tue sept personnes et manque de causer six autres morts en tentant de boire leur sang, qu'il trouve « délicieux »

1971 : Wayne Boden est arrêté pour une série de meurtres commencée en 1968. Il menottait ses victimes, les violait puis buvait leur sang à même la poitrine

1973 : Kuno Hoffman en Allemagne tue deux personnes et boit leur sang. Il déterre également des cadavres pour des raisons similaires. Il sera condamné à la prison à perpétuité

1977 : Richard Chase commet une série de meurtres durant lesquels il boit le sang de ses victimes. Il avait auparavant pris l'habitude de boire du sang d'animaux avant de ressentir le besoin de tuer. Il se suicidera avant d'avoir pu être exécuté

1979 : Richard Cottingham est arrêté pour avoir violé, égorgé et bu le sang d'une jeune prostituée. On découvrira plus tard qu'il avait déjà tué un grand nombre de femmes et bu leur sang

1980 : James P. Riva abat sa grand-mère et boit son sang. Il déclarera avoir entendu la voix d'un vampire lui ordonnant de commettre cet acte et lui promettant la vie éternelle

1982 : Julian Koltun, Pologne, tue et viole des femmes et boit leur sang

1984 : Renato Antonio Cirillo viole et mord plus de 40 femmes

1985 : John Crutchley kidnappe une femme, la viole et boit son sang. Par le passé, il avait déjà bu le sang de partenaires volontaires

1988 : une femme inconnue ramène au moins six hommes durant l'été dans le quartier de Soho à Londres. Après être rentrée chez elle avec la victime, elle glisse de la drogue dans son verre, et profite de son inconscience pour sectionner ses poignets et sucer son sang. Elle ne sera jamais arrêtée

1991 : Marcelo da Andrade de Rio de Janeiro tue 14 jeunes garçons, puis boit leur sang et dévore un peu de leur chair

1991 : Tracey Wigginton de Brisbane, Australie, est condamnée pour avoir poignardé et bu le sang d'un homme. Elle prétendait être un vampire buvant régulièrement le sang de ses amis

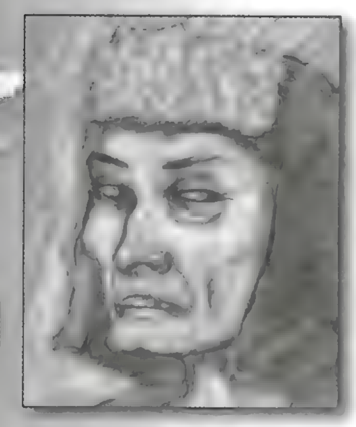
1992 : Andrei Chikatilo de Rostov, Russie, est condamné à mort après avoir confessé le meurtre de 55 personnes qu'il a vampirisées et cannibalisées

1992 : Deborah Joan Finch est condamnée pour le meurtre d'un voisin. Elle avait poignardé la victime 27 fois avant de boire le sang jaillissant des plaies


Nancy Hardy


Wilma Plymouth


Dana Little


Horace Cobb

raccompagnée. L'aventure progressant, il se met à embêter les investigateurs en débarquant à moitié saoul. Il ne sait rien, mais il pourrait sembler au premier abord qu'il possède des informations.

Victime n°4 : Wilma Plymouth

24 ans. 170 cm. 56 kg. Brune. Yeux marron. Ectomorphe. Conditions médicales : aucune. Célibataire. Pianiste. Aucun ennemi connu. Aucun casier judiciaire. Hobbys : poterie. Personnalité : calme, volontaire, perfectionniste, respectée. Elle revenait d'un rendez-vous galant avec un autre musicien appelé Quentin Collins. Son corps a été trouvé dans une allée reliant les rues Mercer et Greene, entre Discovery et Broome.

Victime n°5 : Dana Little

29 ans. 155 cm. 45 kg. Blonde. Yeux verts. Ectomorphe. Conditions médicales : aucune. Mariée à Ken Little. Aucun enfant. Interne en chirurgie faisant un stage dans un service d'urgences surchargé du centre-ville. Aucun ennemi connu. Aucun casier judiciaire. Hobbys : pêche. Personnalité : impétueuse, opiniâtre et pourtant appréciée en dépit de son côté autoritaire. Elle venait de finir sa garde et rentrait chez elle. Son corps a été trouvé dans une impasse partant de la rue Wooster et faisant face à Hob's Court.

03. Trois témoins

Les investigateurs pourraient tenter de passer les jours 1 et 2 à s'occuper des témoins des meurtres pour leur poser des questions supplémentaires.
Le jour 5, Quentin Collins devient à son tour témoin. Le jour suivant, les investigateurs ont probablement une bonne idée de ce à quoi ressemble monsieur Morton.

Horace Cobb, clochard

Il a été relâché après sa déclaration. La police connaît ses caches des environs, ce qui permet aux investigateurs de le retrouver en 1D4 heures avec un test réussi d'*Intuition*. Ils le trouvent en train de se reposer dans une allée, buvant du vin de mauvaise qualité. Il ressent une certaine antipathie envers la police ; mentionner des liens avec cette dernière réduit de 20 % les chances de lui faire dire quoi que ce soit de nouveau. Lui offrir de l'alcool ou de l'argent augmente au contraire ces mêmes chances de 20 %. Sur un test réussi d'*Interroger*, il peut mentionner les éléments suivants :

- Le tueur a rappelé à Cobb ces vampires qu'il a vu dans des films quand il était jeune
- Ses mains ressemblaient à des pinces : elles brillaient comme si elles étaient faites de glace
- Cobb pense que c'est l'alcool qui est responsable de cette hallucination, comme quand il voit triple, mais il jure que le tueur semblait se transformer, comme s'il suintait ou était à deux endroits en même temps. En tout cas certaines parties de son corps faisaient comme ça. Cobb ne peut se montrer plus précis
- Si on lui demande où il était exactement, Cobb répond qu'il était allongé derrière le globe montrant la route de Christophe Colomb. *Note pour le Gardien : Morton n'a pas pu percevoir Cobb car ce dernier était derrière/en contact avec un objet sphérique*
- Si on lui pose des questions sur les crocs, Cobb dit que le tueur en avait bel et bien, comme un vampire. Un test réussi de *Psychologie* indique que le clochard garde quelque chose pour lui. Si l'investigateur parlant avec Cobb réussit un autre test d'*Interroger*, son interlocuteur dit que le visage tout entier du tueur était fait de crocs, comme avec un requin

Kate Rowlins, étudiante en archéologie

Rowlins a été transférée dans l'aile psychiatrique de l'hôpital Bellevue à New York. Elle est sous la garde du docteur Kurt N. Peter et demeure en état de dissociation cataleptique. Le visage démentiel de Morton l'a poussée à se couper de la réalité. Elle est également ravagée par la culpabilité d'avoir fui la scène, et croit qu'elle aurait pu tenter quelque chose pour sauver son amie.
Des investigateurs désirant interroger Rowlins doivent passer par le docteur Peter. C'est un homme sévère parlant avec un épais accent allemand et dépourvu de tout sens de l'humour. Il hésite à autoriser quiconque à interférer avec sa thérapie. Il rencontre les investigateurs dans son bureau, un endroit pour le moins étrange : sur un des murs, un grand tableau dépeint une scène de l'histoire « Pierre et le loup ». Parmi les livres sur les étagères se trouvent des volumes traitant des blessures de guerre, des meurtres cannibales et des anciennes cérémonies rituelles. Si on lui pose une question à ce sujet, il répond : « Mes hoppys, eh eh. Z'est zusde une blaizanderie ».

Les investigateurs pourraient relier son nom avec celui de Peter Kurten, l'assassin vampirique de Düsseldorf. Il s'agit là d'une simple coïncidence. Des investigateurs paranoïaques pourraient néanmoins tenter d'enquêter sur le bon docteur. Ce dernier connaît bien les similarités entre son nom et celui du vampire, et est sensible aux plaisanteries sur ce sujet. Pour plus de détails sur le docteur Peter, voir la section « Caractéristiques. » p. 60.

Sur un test réussi de *Droit* (gagnant au passage l'animosité du docteur) ou de *Psychiatrie* ou de *Médecine* (gagnant cette fois son respect), les investigateurs pourraient interroger Rowlins sous la supervision de Peter. Il est alors possible de tenter un test de *Psychiatrie* ou de *Médecine* une fois toutes les 24 heures. Sur un premier succès, Rowlins répond aux stimulus extérieurs. Sur un second succès, elle reprend conscience mais reste victime d'une amnésie

dissociative. Un troisième succès lui rend la mémoire. A ce point, elle peut être interrogée. Le docteur Peter fait lui aussi ses propres tentatives quotidiennes (si les investigateurs ne s'en chargent pas ou échouent).

Une fois la mémoire de Rowlins restaurée, il existe 20 % de chances, chaque fois qu'elle donne une information, qu'elle se fasse submerger par son traumatisme émotionnel. Si c'est le cas, l'investigateur lui parlant peut tenter un test de *Psychiatrie* ou de *Psychanalyse* pour la calmer ; s'il réussit, il peut alors continuer l'interrogatoire. Autrement les questions devront attendre le jour suivant. Elle pourra mentionner ces éléments :

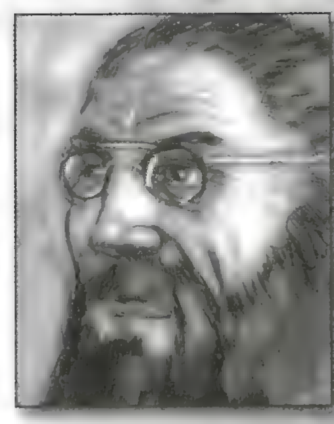
- Elle et Lori rentraient à pieds du YMCA (Young Men's Christian Association) quand un monstre les a attaquées
- Le monstre avait la forme d'un homme, était habillé comme un homme mais n'en était pas un
- Il était doté d'une force et d'une rapidité inhumaines
- Quand elle a vu son visage, elle a été submergée par une peur capable de faire vaciller son âme. Elle parle de cela comme sous l'effet d'une transe, et commence à murmurer : « C'était comme un loup, avec des yeux brûlants et des mâchoires dévorantes... ça changeait, comme un kaléidoscope. » Elle sort brusquement de la transe en disant « Une énorme mâchoire dévorante, et c'était son visage ! »
- Depuis ces mâchoires s'est extirpé un serpent monstrueux qui s'est enfoncé dans la poitrine de Lori dont le corps s'est alors amolli
- Kate, paralysée jusque-là par une terreur incapacitante, a hurlé. Le monstre s'est tourné vers elle et elle lui a lancé le ballon de basket qu'elle tenait. La chose a semblé se recroqueviller un moment et a esquivé l'objet. Elle a profité de cet instant pour s'enfuir
- Elle est submergée par la culpabilité d'avoir abandonné son amie. Elle pense qu'elle devrait être morte elle aussi

Suite à un test réussi d'*Intuition*, les investigateurs peuvent demander à la police si celle-ci a retrouvé le ballon de basket sur la scène de crime. C'est le cas : ils peuvent y jeter un œil, analyser sa structure, etc. Il s'agit là d'un ballon de caoutchouc tout à fait normal (*Note pour le Gardien : Morton a une peur panique des objets sphériques, et a reculé sous l'effet du dégoût, permettant à Kate de s'échapper*). Si le ballon est envoyé pour être analysé de façon plus précise, il ne montrera rien sortant de l'ordinaire. Il est fait d'un polymère à base de caoutchouc, pouvant être synthétisé et envoyé aux investigateurs s'ils veulent des containers de plastique liquide pour pouvoir le projeter sur l'assassin.

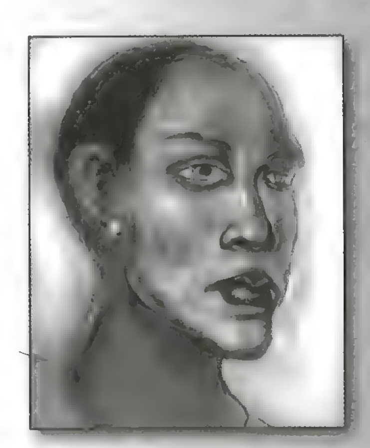
Quentin Collins, violoniste

Collins est dans l'unité de neuro-chirurgie du New York General Hospital. Son dos a été brisé après que l'attaquant l'ait projeté contre un mur. Si les investigateurs posent la question aux docteurs, ces derniers disent qu'il n'a qu'une faible chance de pouvoir remarcher un jour.

Si les investigateurs font une enquête générale sur Collins, ils découvrent qu'il est âgé de trente ans, célibataire, qu'il travaille dans un orchestre symphonique et n'a pas de casier judiciaire. Il fut pris en charge très jeune par la Société d'Aide aux Enfants pour cause de



Docteur Kurt N. Peter



Kate Rowlins




Quentin Collins

Aide de jeu de la Grande Chasse n°9
Les faits selon Quentin Collins

On marchait jusque chez elle quand cet espèce d'horrible vent de pourriture (je crois que c'est la meilleure description) a soufflé dans notre direction. J'ai réussi à garder mon dîner, mais la pauvre Wilma s'est pliée en deux et s'est mise à vomir. Puis j'ai été brusquement frappé dans le dos avec une violence terrible, et on m'a projeté en plein dans le mur d'un bâtiment. Je me tordais de douleur mais j'ai quand même regardé derrière moi et... je l'ai vu. Il portait un trench-coat et un grand chapeau noir. Ses traits étaient cachés par son couvre-chef et par le col qu'il avait retourné. Il était en train de soulever Wilma d'une seule main ; il a alors ~~marché avec elle dans~~ l'allée, mais pendant qu'il faisait ça c'était comme si sa forme ondoyait : comme si des vaguelettes le parcouraient. Il se déplaçait comme s'il se tordait ou déferlait ou... se courbait. Je... ok ça paraît délirant, mais j'ai pu apercevoir son visage... si on peut dire. ça ressemblait à d'énormes rangées de dents... comme un loup. C'est ça : pas d'yeux... pas de nez... juste des crocs ! Des crocs... pauvre Wilma... je me suis évanoui. Quand je me suis réveillé, j'étais à l'hôpital, en train de me faire poser ça. Les docteurs disent que je n'ai qu'une faible chance de remarcher un jour. Vous devez attraper ce salopard, et lui régler son compte

Les autopsies avec Gourdie ou Belasco

Le Gardien pourrait souhaiter que les investigateurs « jouent » la scène de l'autopsie ; il est toujours amusant de voir certains personnages s'évanouir au beau milieu de la procédure. Le mot « autopsie » signifiant « voir par soi-même », laissez donc les investigateurs voir !

Santé Mentale
Le Gardien devrait se sentir libre d'imposer de petites pertes de SAN allant de 0/1D2 à 1/1D3 aux personnes assistant à une autopsie pour la première fois. Les investigateurs ayant l'habitude des cadavres tels que les docteurs, infirmiers, policiers et militaires en ont sans doute vu suffisamment pour ne souffrir que très légèrement sinon pas du tout. Pour un personnage ayant suivi un cursus médical, les étrangetés liées aux corps sont néanmoins déstabilisantes et pourraient entraîner une perte légère de Santé Mentale (1/1D2 SAN). Voir des morts pourrait déclencher un trouble de stress post-traumatique ou augmenter la douleur de quelqu'un d'endeuillé.

Décorum
Toute personne gênant l'autopsie ou balançant des plaisanteries à tout va se verra demander de partir. Les docteurs peuvent avoir un certain humour à froid mais n'en font pas preuve durant la procédure, tous ayant appris à faire preuve d'un certain respect envers les morts.

Ce qui pourra être trouvé
Le Gardien est libre d'ajouter tous les détails répugnants possibles, mais nous vous présentons ici les bases d'une autopsie d'une des victimes de Morton.

Le docteur se lave les mains avant de mettre un tablier et des gants. Contrairement aux chirurgiens, les médecins-légistes n'ont pas l'habitude de demander à un infirmier de mettre en route un lecteur CD. L'autopsie a lieu dans un silence relatif, un calme suffisant pour que les praticiens puissent dicter verbalement leurs découvertes au fil de la procédure.

Le docteur examine le corps avant de l'ouvrir. L'odeur est immédiatement remarquable, comme si le cadavre se décomposait depuis des semaines. Il semble pourtant assez frais. Les marques de griffures sont évidentes.

Des incisions au scalpel révèlent les différentes zones du corps, à commencer par la poitrine et l'abdomen. La tête est ouverte grâce à une autre coupure, et une scie à os est utilisée pour passer à travers le crâne (elle s'arrête à la cervelle, étant capable de faire la distinction entre les tissus solides et mous). Une autre scie est utilisée pour passer à travers la cage thoracique, révélant les différentes fractures osseuses.

Des échantillons de sang sont prélevés, ainsi que d'urine. Il ne sera possible d'en trouver qu'une infime quantité, la majorité des fluides du corps ayant disparu. Les échantillons seront envoyés avec des

mauvais traitements parentaux. Il semblerait que son père ait été un alcoolique qui se prenait pour un loup-garou.

Les enquêteurs peuvent interroger Collins à propos de la nuit du meurtre. Il leur rapporte les faits tels qu'il se les remémore (voir « Aides de jeu de la Grande Chasse n°9 » page 27). Après quelques jours à l'hôpital, il développera une forme grave de dépression et restera en soins jusqu'à la fin du scénario.

Intuitions spéciales pour physiciens ou mathématiciens

Après avoir écouté ou lu les différentes déclarations, si un investigateur possèdent *Physique* au-dessus de 25 % ou *Mathématiques* au-dessus de 50 %, il peut tenter une réussite spéciale sous *Intuition*. Après qu'un personnage possédant ces compétences ait vu Morton sous sa forme tindalosienne, un test d'*Intuition* peut être fait. Sur une réussite, il peut émettre l'idée que les victimes décrivent quelqu'un existant dans un hyper-espace partiel, et qu'elles n'ont vu qu'un fragment de l'espace-temps des meurtres.

04. Recherches médico-légales

Le premier crime a eu lieu dans le parc de Hob's Court (voir carte p. 47). Il ne reste rien là-bas à l'exception d'une barrière de ruban de police jaune et d'un découpage de la silhouette de la victime. Les seules choses dans les environs sont une statue de Colomb et un globe en plâtre décrivant son voyage à travers l'océan. La police a découvert Cobb évanoui près de la statue du navigateur.

Le second crime a eu lieu dans une allée située à deux blocs du précédent meurtre. Des rubans de police entourent la zone. On peut trouver à l'intérieur le tracé de la silhouette de la victime. Si l'on en croit le rapport originel, en plus du corps, un autre objet a également été retrouvé : le ballon de basket appartenant à Kate Rowlins. Cet indice peut être aisément manqué à moins de réussir un test d'*Anglais* ou d'*Intuition*. Le ballon est entreposé au poste de police, dans la pièce réservée aux objets trouvés. Voir le paragraphe sur Kate Rowlins dans la section « Les trois témoins », page 26, pour plus d'informations sur l'objet.

D'autres meurtres auront lieu dans des allées du quartier et une nouvelle fois dans le parc de Hob's Court. Le Gardien peut décider de ce qui peut être éventuellement trouvé dans ces scènes de crimes ultérieures. De nouveaux indices peuvent ainsi être ajoutés si les investigateurs semblent complètement perdus dans leur enquête. Quelques suggestions :

Morton perd son chapeau : un vieux chapeau mou noir à larges bords est retrouvé près d'un corps. En regardant à l'intérieur, on peut voir la date de confection : 1924. Des analyses en laboratoire trouveront d'étranges cristaux à l'intérieur de la bande. Voir le rapport de laboratoire pour la description des cristaux.

Des empreintes de pas sont retrouvées : sur un test réussi de *Trouver Objet Caché*, des empreintes sont retrouvées dans un parterre de fleurs. Un relevé envoyé au laboratoire permet de déterminer qu'elles proviennent d'une pointure 45. Elles correspondent à un style de chaussures passé de mode depuis des décennies.

Suivre les empreintes de Morton : un test réussi de *Pister* à travers une allée couverte de boue et de détritus montre que la personne semble s'être dirigée vers un mur avant de s'arrêter. Examiner le mur ne révèle aucune porte secrète ou autre moyen par lequel l'individu aurait pu passer. Un test de *Pister* réussi à -20 % montre que la piste continue en fait jusqu'à un recoin de l'allée. Avec cet indice en tête, les tests de *Pister* ultérieurs montrent que la piste du tueur mène toujours à des angles formés par deux murs.

Autopsies des victimes 1 et 2

Le docteur R'as al Gourdie est le médecin-légiste de la police. D'origine arabe, petit et mince, son visage a un je-ne-sais-quoi de canin et arbore des dents jaunies, ce qui lui a valu le surnom (toujours prononcé dans son dos) de « docteur goulie ». On pourrait presque croire qu'il vit à la morgue. Froissé que d'autres experts aient été appelés pour ré-examiner son travail, il émet d'abord une opposition de principe, mais finit par se soumettre et laisser la force d'intervention re-vérifier les corps et travailler avec lui. Les investigateurs pourraient finir par suspecter le docteur Gourdie et fouiller un peu plus dans son passé. Dans ce cas, reportez-vous à la page 61.

Si un personnage-joueur a un score de 50 % ou plus en Médecine ou *Criminalistique (Médecine)*, il peut ré-examiner les corps des deux premières victimes ainsi que ceux des futures arrivantes. Si le Gardien a déjà introduit le docteur Belasco, ce dernier peut également participer en tant qu'associé.

Les investigateurs peuvent mettre à l'épreuve leurs compétences à raison d'un test par élément. Les informations manquées pourront être obtenues via d'autres autopsies. Chaque intervention prend 2D3 heures :
- Une odeur pestilentielle reste attachée aux corps. Cette puanteur s'apparente à celle de la chair en décomposition, bien que la chair des victimes ne montre aucun signe de putréfaction inattendue (aucun test n'est nécessaire pour cet indice).
- La confirmation de l'heure approximative du décès : les deux victimes sont mortes aux alentours de minuit à un jour d'intervalle.
- La confirmation que les deux morts ont été rapides, moins d'une minute, et dues à la strangulation. La poigne de l'assassin semble avoir été d'une force inhumaine,

allant jusqu'à briser les os : l'humérus de la première victime a été saisi et pulvérisé ; la seconde a vu ses omoplates réduits en minuscules fragments. Les vertèbres du cou ont également été broyées.

- La confirmation du rapport toxicologique : aucune substance étrangère ne se trouve dans les corps.
- L'analyse des tissus trouvés sous les ongles des victimes : ces tissus sont friables et presque cristallins. La microscopie optique révèle qu'ils ne sont pas d'origine animale mais minérale ; il s'agit de poussière de cristal. La microscopie électronique montre ces cristaux comme de minuscules objets triangulaires semblant se modifier et vibrer. On pourrait croire qu'ils disparaissent par moments.
- Les victimes ne montrent aucun signe d'abus sexuel.
- Les corps des victimes sont lacérés de profondes marques de griffures. Les caractéristiques des plaies ne sont pas familières aux chercheurs.
- La même substance cristalline que celle sous les ongles des victimes a été retrouvée dans les marques de griffures.
- Les victimes ont été vidées de leur sang ; il ne reste que des traces de liquide. Le fluide cérébro-spinal et la lymphe ont également été aspirés. Les organes internes ressemblent à du cuir tant ils sont desséchés.
- Un trou a été fait au niveau de la poitrine, de 2 cm de diamètre et 6 cm de profondeur. De la poussière cristalline a été retrouvée sur la paroi intérieure de ces deux blessures, avec des traces de salive humaine. La salive contient des marqueurs cellulaires et a donc pu être testée rapidement : elle appartient à une personne de groupe sanguin O-négatif.
- Les trous des deux poitrines ne semblent pas avoir été pratiqués à l'aide d'un quelconque outil ou engin identifiable.
- Une petite quantité de substance bleue a également été trouvée près des bords des trous au moment où les fragments de tissus étaient observés au microscope. Avec un agrandissement important, la substance semble organique bien que dépourvue de structure cellulaire. Le contact de cette substance avec tout tissu animal entraîne l'absorption des liquides contenus dans les cellules.

Les rapports des laboratoire du FBI

Il faut 6D6 heures à un rapport pour arriver après qu'un élément ait été envoyé aux laboratoires du FBI à Washington pour y être testé.

La poussière cristalline : la nature des cristaux prête à débats. Certains experts disent qu'elle est inorganique, d'autres qu'il s'agit de tissus organiques non terrestres semblant se conformer aux lois naturelles d'une autre planète. Le cristal se multiplie lentement, comme mû par une vie indépendante. Les modifications de positionnement des cristaux sont attribuées à une forme de décomposition. L'échantillon envoyé s'est depuis évanoui. Même la congélation à une température proche du zéro absolu (-273,15 °C) n'a pas permis d'empêcher ce phénomène. *(Note pour le Gardien : les cristaux vibrent lentement et se fraient un chemin hors de cette dimension pour retourner au royaume de Tindalos. Les investigateurs pouvant penser que le tueur est capable de faire des bons à travers l'espace peuvent tenter un test d'*Intuition *pour parvenir à cette théorie).*

Les marques de griffures : la consultation d'un grand nombre de zoologistes et d'experts en armes ne permet pas d'identifier les marques. L'animal s'en rapprochant le plus est le loup, mais il lui faudrait être d'une taille immense. Il existait une telle créature, appelée canis dirus, aux temps préhistoriques. Le fait qu'il n'y ait ni poils ni tissus animaux dans les plaies pointe dans la direction d'une griffe artificielle utilisée comme une arme, à moins de considérer la poudre cristalline comme organique.

La salive : le groupe sanguin de la personne est de type O-négatif. Des fragments de cristaux ont été trouvés dans la substance, ainsi que de l'ADN humain.

Les trous dans les poitrines : si un échantillonnage des bords de ces plaies est envoyé pour analyse, il sera scrupuleusement examiné au microscope, à l'imagerie par résonance magnétique et aux ultra-sons. Les éléments suivants ressortiront : les bords des tissus semblent totalement intacts, comme si les cellules voisines avaient simplement cessé d'exister ou s'étaient désintégrées. Ce phénomène s'applique à toute la bordure du trou. Si la substance bleue n'a pas été trouvée à l'autopsie, les laboratoires du FBI la découvriront à cette occasion. Ils tenteront alors de l'analyser ce qui prendra à nouveau 6D6 heures. Si les investigateurs se contentent d'envoyer une photographie, le laboratoire ne trouvera pas la substance.

La substance bleue : voir la section consacrée, « L'ichor bleu » p. 43.

05. Magnus et les vampires

Les investigateurs pourraient vouloir faire des recherches sur les légendes vampiriques. Un personnage doté d'un score de 25 % ou plus en *Sciences occultes* connaît parfaitement le vampire européen standard tel que décrit dans les livres et les films habituels. Des investigateurs possédant un score de 50 % ou plus ou réussissant un test de *Sciences occultes* connaissent également la plupart des informations que Magnus pourrait leur rapporter (voir en marge « Les légendes vampiriques » p. 30). Les experts peuvent également mener des recherches à la Metropolitan Library, et trouver en 2D4 heures des éléments traitant des « vrykolakas ». Il manque cependant un livre essentiel décortiquant ces entités (Magnus l'a volé ; il occupe désormais une place de choix dans sa collection de documents sur les vam-

fragments de tissus pour être analysés à la recherche de drogue, d'infection, d'antigènes de la Malaria, etc.

Les organes internes sont également inspectés et des fragments de tissus prélevés. Les docteurs libèrent le gros intestin et les autres éléments qui sont disséqués afin de trouver les preuves d'une maladie comme la cirrhose du foie. Le Gardien peut autoriser les pathologistes à prendre tous les organes possibles : poumons, cœur, foie, reins, intestins, etc. Des fragments d'organes sont également prélevés pour analyse. Il est souvent possible de remarquer l'aspect « chef cuisinier » d'un docteur tandis qu'il découpe en fines tranches un rein, un cœur ou un foie comme s'il s'agissait du repas d'un gourmet (le docteur Gourdie en particulier semble posséder d'impressionnantes... compétences culinaires). Le contenu de l'estomac est souvent analysé pour rechercher la présence de toxines dans les fluides. Les organes génitaux internes et externes sont examinés à la recherche de signes de sévices sexuel et des échantillons sont prélevés afin de vérifier si la défunte a récemment eu des rapports.

Le cerveau est généralement préservé dans un fixatif pendant quelques jours afin d'être proprement disséqué.

Pour finir, le docteur replace (doucement) les organes dans leur corps d'origine, à moins que certains ne soient conservés pour d'autres analyses ou destinés à la crémation selon la volonté des membres de la famille ou de la loi.

Légendes vampiriques

Les vampires se présentent sous de nombreuses formes. Ils peuvent être des créatures maléfiques, des esprits, des mort-vivants ou des démons. Leur intention est d'aspirer la force vitale des humains pour prolonger leur propre vie ou augmenter leur vitalité. Pour ce faire, ils volent généralement le sang de leurs victimes mais ils peuvent parfois pratiquer une sorte de drain psychique.

Le mot vampire est entré dans l'usage commun au cours du 18ème siècle, l'Âge de Raison. Il provient du mot magyar « vampir », et ressemble au lituanien « wempti », qui signifie « boire ».

L'imagerie du vampire possède des légions de manifestations : les *rakshasahs* indiens, les *lamies* grecques, la *Lilith* hébraïque, le *Dashnavar* arménien, les *ch'ing shih*, *tengu* et *kiang shi* chinois, les *denac* et *orko* dalmatiens, le *nosferatu* européen, le *Mara* des Slaves du sud, les *striges* romaines, le *ciuateteo* mexicain, et bien d'autres encore.

Le thème du vampire s'est emparé de l'imagination des écrivains et poètes du 18ème siècle, ces derniers aidant à donner sa forme au symbole vampirique qui peuple la culture occidentale moderne. Les exemples comprennent le *Vampyre* de Byron, le *Lamia* de Keats, la *Christabel* de Coleridge et la *Justine* du Marquis de Sade, la *Carmilla* de Le Fanu, le *Dracula* de Stoker et d'autres œuvres d'auteurs tels que Goethe, Baudelaire, Gogol et Tolstoï.

Le vampirisme psychique apparaît chez certains. Ces « éponges spirituelles » vampirisent sans le vouloir toutes les personnes sensibles avec lesquelles elles entrent en contact, sapant leurs forces vitales. Les malheureuses victimes sont dites possédées par une entité vampirique.

pires). Il est également possible que Magnus dise aux investigateurs ce qu'il sait sur ces créatures. Son étrange comportement, sa demeure à SoHo et ses liens avec la scène Goth pourraient faire de lui le suspect idéal. Voir page 64 pour plus d'informations à son sujet.

Mon dîner avec Magnus

Comme mentionné dans l'introduction, Magnus tente de rallier à sa cause des personnes pensant comme lui. Après la réunion initiale, il invite à dîner ceux prêts à écouter ses théories. Il les emmène dans un restaurant de fusion asiatique à SoHo appelé le « Itchi-Leng ». Le décor est fait de vieux murs de briques, d'un plancher en vrai bois, de poutres apparentes et de lanternes en papier, le tout donnant aux lieux l'apparence d'une auberge de campagne japonaise. Magnus recommande un bouillon sombre servi chaud avec des légumes exotiques mi-cuits, des graines de sésame, des coquilles Saint-Jacques et de l'épinard en branches, et en apéritif de l'avocat à la crevette relevé de sauce miso (au choix du Gardien, ce restaurant peut être une franchise d'une série de célèbres restaurants Tcho-Tcho apparaissant également dans des lieux comme Samson en Californie ou Toronto au Canada.
Au cours de la conversation, il mentionne les éléments suivant, si les investigateurs ne les ont pas déjà découverts :

- Les témoins disent que l'agresseur avait des dents gigantesques, voire même des crocs si les investigateurs préfèrent.
- L'assaillant avait une odeur de mort, un élément souvent observé dans la littérature vampirique, surtout au niveau de l'haleine.
- Il n'y avait plus de traces de sang dans les corps. Comme pour un vrai vampire !
- L'agresseur possédait une force fantastique, surhumaine.
- Les témoins ont eu l'impression que l'assaillant se changeait en loup et ont été incapables d'expliquer ce phénomène. Les légendes vampiriques parlent de mort-vivants capables de se transformer en animaux tels que des loups. Un des témoins a clairement déclaré que le tueur semblait littéralement changer de forme.
- Le meurtrier a semblé s'évanouir sous forme de brume. Les légendes vampiriques parlent également de leur capacité à prendre une telle forme, ou même à se dématérialiser.
- Les victimes semblent avoir été vidées de leur force vitale, et de petites marques de ponction ont été trouvées sur leur poitrine. Plus rares que l'absorption de sang, le drain de la force vitale ou psychique a également été signalé dans la littérature.
- De la salive humaine a été retrouvée près du bord des plaies.
- Le tueur a grogné « Trop soif ! » Exactement ce qu'un vampire dirait !

Aimant d'avantage sa théorie (et sa personne) que la vérité, Magnus esquive les failles dans son propre raisonnement, bien que des investigateurs puissent les relever à sa place : par exemple, si le vampire a des crocs, pourquoi n'y a-t-il pas les habituelles marques de morsure sur le cou des victimes ? Les trous dans la poitrine ne semblent pas avoir été faits avec des dents. S'il voit sa théorie remise en question, Magnus se rapporte à plusieurs légendes vampiriques (voir « Les légendes vampiriques » en marge). Comme mentionné un peu plus haut, des investigateurs menant leur petite enquête pourront vite confirmer que Magnus semble réciter à la lettre un livre sur le sujet.

Si on lui pose des questions à propos de la piste Goth, Magnus dit que celle-ci ne mènera qu'à une fausse piste. Il a déjà traîné avec eux : ils sont inoffensifs. Il ajoute que le docteur Conrad et le capitaine Matheson ne croiraient pas au surnaturel même si un démon apparaissait juste sous leurs yeux et leur bouffait le bras.

A la fin de la conversation, il déclare qu'il va fouiller dans ses livres pour découvrir quel type de vampire est en ville. Il fonce ensuite chez lui pour se plonger dans ses ouvrages.

L'après-midi suivant, il se dirige d'abord vers les investigateurs ouverts à l'occulte et discute avec eux de sa théorie comme quoi le tueur est un vrykolakas. S'il ne trouve pas d'interlocuteur valable, il attend la réunion du lendemain et présente ses idées au groupe d'intervention.

Le vrykolakas

Chaque affirmation faite par Magnus peut se voir confirmée par un test réussi de *Sciences occultes*.

Magnus croit que le tueur est un vampire mais d'un genre différent du buveur de sang européen type. L'assassin est probablement un revenant grec connu sous le nom de « vrykolakas ». L'histoire de ces créatures remonte aux temps de l'empereur romain Adrien.

Pour devenir un vrykolakas, un homme doit être maudit, périr de mort violente, commettre un acte déshonorant ou être excommunié par l'Église (l'Église Orthodoxe grecque bien sûr). De tels vampires reviennent généralement dans le but d'accomplir une tâche qu'ils n'ont pu achever durant leur vie.

Le mot « vrykolakas » signifie « porteur de peau de loup » ; Magnus relie cette dénomination aux rapports des témoins concernant l'aspect lupin du vampire. On croyait autrefois que les loup-garous devenaient vampires après leur mort.

La méthode permettant de les détruire est normalement le feu. Les croix et la lumière du soleil ne sont pas mentionnés comme moyens efficaces. Les pieux ne sont pas plus appropriés : de nombreux récits décrivent des vrykolakas se faisant empaler encore et encore, décapiter et autres joyeusetés, et reve-

nir tout de même hanter les vivants. Magnus suggère donc que la police s'arme d'eau bénite, de lance-flammes et de pistolets de détresse.

L'homme tire ses informations du *De Graecorum Hodie Quorundam Opinationibus*, et il ne prêtera ce livre qu'à une personne qu'il considèrera comme un érudit. Voir l'encadré ci-contre décrivant le tome occulte.

Après que Magnus ait fait son discours, les PNJs de la force d'intervention le prennent pour un fou. Ce n'est qu'après avoir affronté Morton le soir du jour 5 qu'ils seront prêts à croire n'importe quoi. Le Gardien pourra décider à ce moment jusqu'où l'équipe sera prête à aller pour adopter les idées de Magnus, en fonction du soutien ou de l'hostilité des investigateurs vis-à-vis de ses théories. S'ils le rejettent, il se mettra à opérer seul, arpentant les allées avec un pistolet d'alarme, une croix (qu'il a pris juste au cas où) et de l'eau bénite.

Option pour le Gardien : Morton tue Magnus la nuit du jour 5. La tête du malheureux est heurtée avec une telle force que seule la mâchoire inférieure demeure intacte. Le reste de la tête n'est plus qu'une bouillie sanguinolente étalée sur le mur d'une allée. Une carte de crédit et un permis de conduire trouvés dans le portefeuille près du corps identifient le corps, de même que la mâchoire inférieure (via le relevé d'empreintes dentaires).

S'il le désire, bien entendu, le Gardien pourrait épargner la vie de Magnus. Ce dernier pourrait survivre après avoir été mis en pièces, et revenir lors de scénarios futurs. Une option pourrait être de remplacer l'auteur assassiné par Magnus dans le scénario « The Unsealed Room » du supplément *Secrets*, tué pour avoir rencontré une autre entité vampirique.

06. Enquêtes gothiques

Sur les conseils de la police ou en se basant sur leurs propres idées, les investigateurs peuvent faire le tour des zones de rencontres Goths de la ville. Mc Garnagle, Internet ou une recherche précise dans les pages jaunes (*Bibliothèque*) révèle deux repères majeurs : le Katakomb et Night Dark Designs. Si Magnus est dans le coin, sa présence pourrait empêcher certaines sources de parler. S'il apprend que les investigateurs s'intéressent à Bob Palmer (voir un peu plus loin), il tente de les éloigner de cette piste. Pour que cela constitue une fausse piste potentielle, il devrait sembler tenter de couvrir quelque chose, ce qui est le cas (ses propres délires vampiriques). Cette piste soulève des questions à propos de Simon Magnus, de Bob Palmer et de Gregor le Goth (voir les pages 61, 62 et 63 et l'encadré « La sous-culture Goth » ci-dessous).

Le Katakomb

Il s'agit là d'un night-club miteux du centre-ville, situé dans le quartier de SoHo au coin nord-ouest des rues Prince et Mercer. Lieu de rendez-vous gothique, il s'agit en fait d'un ancien entrepôt transformé en bar et ouvert sept jours sur sept. Possédant un étage, il a été retapé dans le style Goth, avec quantité

De Graecorum Hodie Quorundam Opinationibus

Publié en 1545 et rédigé en Latin. Écrit par Leo Allatius, il s'agit là d'un omnibus traitant d'Histoire et de folklore et discutant des légendes et superstitions méditerranéennes. Il contient un chapitre sur les vrykolakas.
Langue : Latin
Lieu : chez Simon Magnus
Complexité : Ardu (30 %)
Durée : Semaines
SAN : 0
Occultisme : 3
Sciences humaines (Histoire de l'Europe) : 1
Sortilèges : aucun

La sous-culture Goth

« Goth » ou « Gothique » fait référence dans le cas qui nous intéresse à la forme particulière d'un genre fictionnel issu de la fin du 18ème siècle mettant en avant l'obscurité, les ombres, le thème de la désolation, les châteaux battus par les vents et le surnaturel. Le vampire est notamment une figure centrale de nombreux ouvrages gothiques.

Les Goths firent leur apparition dans les années 1970, s'extirpant des sous-cultures musicales de la fin des années 60. Le mouvement commença au Royaume-Uni quand certains groupes comme Bauhaus, The Cult, The Cure et les Sisters of Mercy créèrent une variante musicale baptisée « Gothic rock » voire « Death Rock ». Un circuit de clubs, avec notamment la célèbre Bat Cave à Londres, ouvrirent leurs portes pour fournir une scène à leurs performances.

La culture Goth affectionne les symboles macabres. Le code vestimentaire demande de s'habiller en vampire ou en quelque chose de « mort ». Les tenues sont souvent noires. La faune sadomasochiste croise parfois la scène Goth où des costumes fétichistes sont souvent portés. Les cheveux, quand ils sont peignés, tendent à être gardés raides voire coupés au rasoir et teints en noir ou en blond platine. Les tenues sombres combinées à du maquillage blanc (les yeux étant souvent maquillés dans un style égyptien) et du rouge à lèvres noir présentent une vision archétypale de la mort.

Le mouvement devint très populaire durant les années 80, et se répandit à travers l'Europe et l'Amérique du Nord. De nombreuses société gothiques se formèrent, ainsi que des magazines et des groupes musicaux. La majorité des grands centres urbains d'Amérique du Nord ont désormais au moins un nightclub passant régulièrement ce genre de musique.

Les Chroniques des Vampires de Anne Rice sont des ouvrages essentiels pour les Goths. Sa création principale, le vampire Lestat, est décrit comme un être essentiellement androgyne. Pour beaucoup, l'androgyne est justement une des figures majeures de l'imagerie gothique. Un thème connexe est celui des pratiques sexuelles alternatives : certains Goths s'appliquent à briser les tabous qui entourent le sadomasochisme, le fétichisme et le bondage. Bien que les Goths puissent être de toutes les religions, un certain nombre d'entre eux font dans le New Age et le Wicca.

Un très petit nombre de Goths vont jusqu'à « festoyer » du sang des autres membres. Quelques-uns dorment dans des cercueils. D'autres se font tailler les dents en pointes par le dentiste. Leurs pairs regardent ces individus avec méfiance car ils donnent au mouvement une image pour le moins négative.



Une nuit agitée au Katakomb

de références à la déesse-chat égyptienne Bast. L'endroit possède des salles privées, des tables de billard et des jeux vidéo (les tables de billard et les bornes d'arcade n'apparaissent pas sur le plan page 34). Une pièce d'identité valide est nécessaire pour entrer chaque soir, sauf si précisé autrement. L'âge minimum est de 19 ans.

Bien qu'aucun code vestimentaire ne soit exigé la plupart du temps, les investigateurs ne s'habillant pas dans un style industriel/Goth se sentiront vite mis à l'écart. L'entrée est gratuite, la musique qu'on y joue est gothique, industrielle et alternative.

Les investigateurs traînant dans le bar ne sont pas au bout de leurs surprises. S'enfonçant à l'intérieur, entourés de sarcophages gravés, ils entrent dans une grotte crépusculaire qui combine les décors d'un mausolée et d'un bar infernal.

L'éclairage rougeâtre est insuffisant voire pratiquement inexistant. Il provient d'appliques en métal noir de style gothique contenant des ampoules teintées en rouge. Des sculptures en papier-mâché décorent les murs, évoquant l'architecture d'une tombe égyptienne. Le plafond est peint à la façon d'une sinistre Chapelle Sixtine, des démons squelettiques faisant office d'anges face à un Dieu dépeint comme un diable vampirique et tendant la main pour agripper la gorge d'un homme se reposant sur un nuage. Plusieurs sarcophages supplémentaires, cette fois dressés et rivetés au sol, sont éparpillés au milieu des tables qui entourent une petite piste de danse.

La musique fait vibrer la salle et ses occupants. Parmi les chansons on trouve des titres morbides de groupes tels que God's Lost Children, In Morto Veritas, Skinny Puppy, Bauhaus, The Rising, Charnel Dreams et bien d'autres encore. Une reproduction du buste du Sphinx occupe la majorité du mur nord, la cabine du DJ se trouvant juste sous la tête et se voyant entourée par deux projecteurs braqués sur la piste.

Les personnes habitant ce labyrinthe de ténèbres portent des vêtements noirs stylés. Leurs visages sont blancs comme la mort, et leurs yeux brillent au fond de puits noirs de maquillage. Certains ont des crocs. Beaucoup boivent, dansent et prennent de la drogue en s'appuyant sur les statues de la déesse-chat Bast. De près, la plupart semblent être des adolescents. Quelques femmes anorexiques se promènent, simplement vêtues de fines lanières de cuir et de bottes à talons hauts. L'une d'elle adresse un clin d'œil à l'un des investigateurs et lui sourit, montrant une bouche garnie de crocs.

Les posters muraux

Un placard peint dans une couleur rouge luisant dans le noir annonce que la star de la semaine est le DJ Undead Kraken venu jouer le « Apocalypse Music Mix ».

Un grand nombre de posters font de la réclame pour NightDark Designs, une boutique de vêtements dont l'adresse est indiquée tout en bas.

Quelques affiches concernant le salon de tatouage Jesus Wept Body Art apparaissent également. La photo représente un pentagramme satanique scarifié sur le dos d'une femme nue. L'adresse est également en bas.

Un grand poster orné de l'image d'une mâchoire géante garnie de crocs annonce « Les crocs à jamais » par un certain docteur Bob Palmer. L'adresse de son bureau est indiquée en bas. Il semble que le dentiste se soit spécialisé dans la fabrication de crocs personnalisés.

Une affiche décrit le 1er novembre comme « La nuit fétichiste », sponsorisée par une boutique fétichiste locale appelée S&MAK. Les nuits de ce genre ont un prix d'entrée de 5 $ et appliquent un code vestimentaire strict.

On peut également trouver un grand nombre de posters de raves. Si les investigateurs prennent la peine de s'y intéresser, demandez leur un test de *Trouver Objet Caché*. La prochaine grande fête à venir est appelée « La marche spectrale vers le lac ». Elle a lieu le soir d'Halloween (le Jour 9) et commence à 22h00. Le point de rassemblement se trouve au Cercle de Colomb. Un plan montre un chemin descendant la rue de Central Park West jusqu'à la 72ème puis tournant dans Central Park en direction du lac.

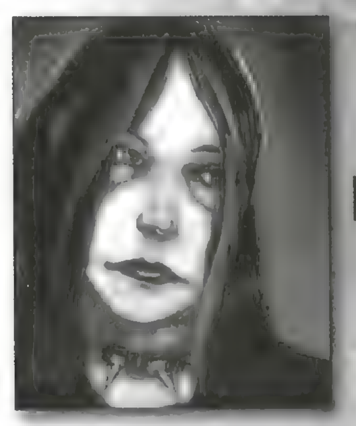
Des questions au hasard

Interroger la foule permet d'obtenir diverses informations provenant de plusieurs Goths. Néanmoins, des investigateurs ne s'étant pas habillés pour l'occasion souffrent d'un malus de -10 % à leurs compétences de communication. S'ils portent des costumes hors de prix ou semblent appartenir à la police, augmentez le malus à -20 %. S'ils se comportent comme si les Goths étaient des tordus, il leur faudra obtenir une réussite spéciale pour avoir des informations. D'un autre côté, s'ils offrent quelques bières aux autochtones, offrez-leur un bonus de 10 %. Si un investigateur réussit un test de *Sciences occultes* dans le but d'impressionner un Goth, augmentez également ses chances de 10 %. Offrir de l'argent peut enfin permettre d'obtenir un coup de pouce supplémentaire (1 % par dollar dépensé sur un unique test). Les locaux peuvent répondre à des questions sur la culture Goth ainsi que sur des événements ou des personnes. Des tests réussis d'*Interroger* sont néanmoins nécessaires pour apprendre les informations suivantes :

Gregor : si on leur soumet ce nom en particulier, les Goths admettent connaître Gregor, son squat et ce que les gens pensent de lui (pas grand chose à vrai dire). Sur un test réussi d'*Intuition*, un type entièrement vêtu de cuir

Les raves

La musique techno, la poly-consommation de drogues et les étendues communales abandonnées nourrissent ces happenings nocturnes débordant d'énergie. Illégales par nature, les raves atteignent leur apogée en plein air. Les organisateurs de ces événements les annoncent par flyers, en utilisant des numéros de téléphone peu connus et des listes de diffusion sur Internet mais gardent la localisation secrète. Les raves faisaient à l'origine partie de la culture acid-house anglaise de la fin des années 80 et ont débarqué en Amérique au début des années 90, plus particulièrement dans la région de L.A. Là-bas, des parcs d'attractions entiers comme *Knotts' Berry Farm* pouvaient être loués juste pour l'occasion. La rave itinérante N.A.S.A. (ou « Réveil Nocturne du Sens Auditif » - « Nocturnal Auditive Sens Awakening ») était un des piliers de la Côte Est. Aujourd'hui, les raves ont lieu en intérieur ou en extérieur. La politique actuelle de la ville est la réduction des nuisances, la plupart des agences de maintien de l'ordre ignorant volontairement ces activités. Les départements de santé publique essayent avant tout de s'assurer que les ravers ne se fassent pas de mal à eux-mêmes.



Gregor

mentionne que Gregor travaille dans un salon de tatouage appelé Jesus Wept. Une autre réussite permet de trouver quelqu'un ayant ouï dire que Gregor prévoyait de chercher le « vampire » avec ses amis, pour pouvoir passer un genre de marché avec lui. « C'est vraiment un taré et un looser ! » Gregor aime participer aux raves, et il se trouve qu'il y en a une importante ce week-end quelque part dans Central Park.

Si le jour 7 est passé, Gregor a été aperçu dans le club le soir du jour 7 avec un type étrange habillé d'un pardessus et d'un chapeau noirs. L'homme semblait avoir passé la cinquantaine. L'informateur peut décrire le personnage de façon à ce que la police en fasse un dessin rudimentaire. Si les investigateurs ont une photo de Morton, les deux concordent. L'informateur déclare également penser que Gregor a empoisonné certaines personnes avec de la drogue de mauvaise qualité cette même nuit (voir page 41 « Une nouvelle drogue sévit dans la rue » pour plus de détails).

Palmer : si les investigateurs posent des questions à propos d'un suspect potentiel dans l'affaire du vampire, un individu du nom de Palmer finit par être mentionné. C'est en tout cas la personne que la faune Goth aura tendance à désigner. Si des questions sont posées à son sujet, des personnes de type sadomasochiste le décrivent comme un junkie, un sadomaso tendance dominante et le fabriquant de crocs de New York. La plupart des gens le trouve un peu trop sadique. Il s'habille comme un vampire et a au moins trois « épouses » (des sadomasochistes soumises) vivant avec lui. Sur un test d'*Intuition* réussi, les investigateurs entendent quelqu'un mentionner l'amitié liant Palmer et Magnus. Ce dernier vient d'ailleurs aux soirées, de temps en temps. Il est considéré comme une espèce de doux dingue.

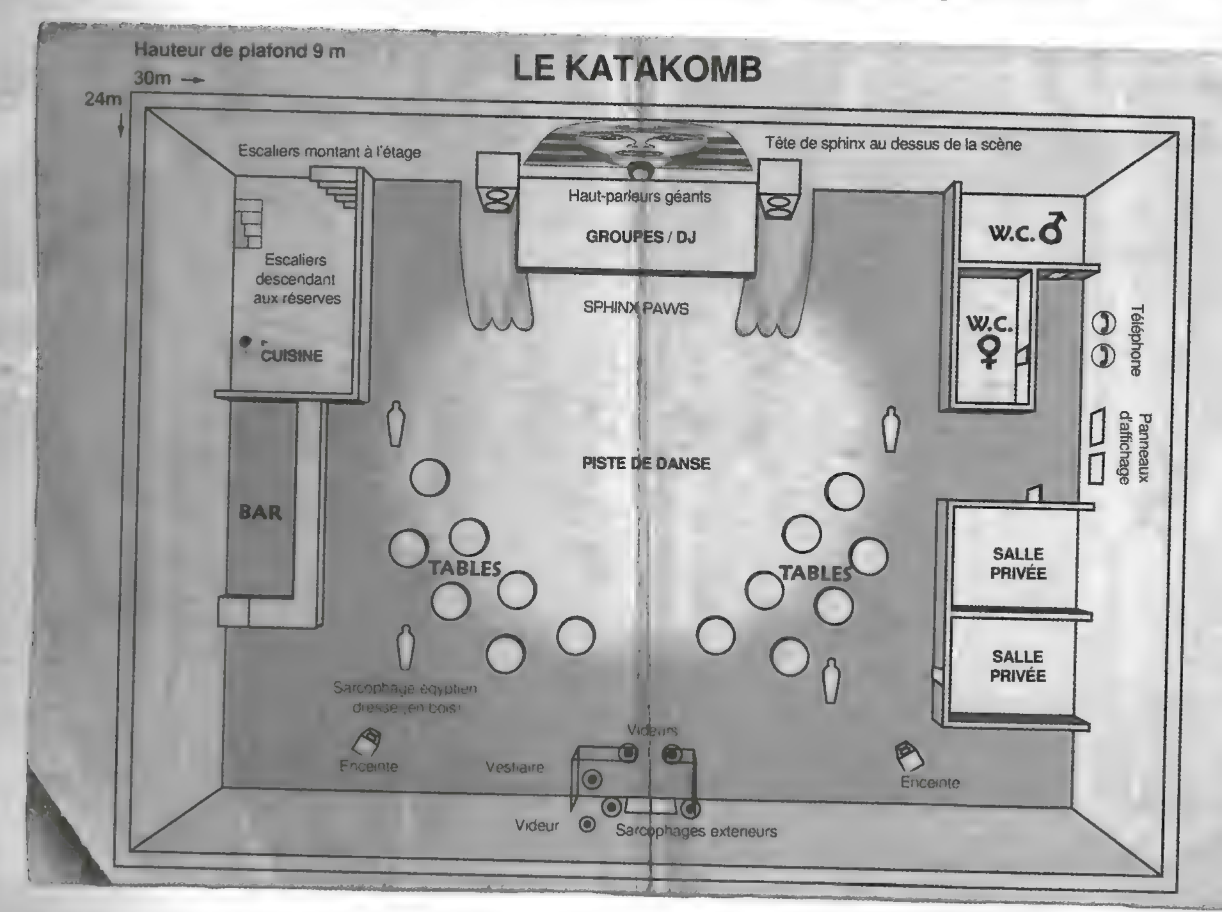
Magnus : Magnus se rend au bar de temps en temps. Il déclare faire des recherches sur la culture Goth mais est considéré par les autochtones comme un dingue désirant goûter du sang. Ivre, il a déclaré une fois avoir rencontré un vrai vampire. On raconte cependant que ce n'est qu'un poseur.

Les festoyeurs : sous ce nom se cachent les buveurs de sang. Plusieurs noms sont mentionnés. Si les investigateurs ont entendu parler de Palmer et de Gregor, tous deux sont désignés comme faisant partie du groupe. Les autres noms mènent à de jeunes adultes qui se réunissent dans l'appartement de l'un d'entre eux pour se couper les poignets, remplir un calice et boire de façon rituelle. La plupart des habitués voient ces personnes d'un mauvais œil.

Les raves : les investigateurs sont invités à regarder les posters muraux. Sur un test réussi d'*Intuition*, une personne mentionne la Marche spectrale vers le lac, laquelle s'annonce dantesque.

Sorcellerie et cultes : la plupart des habitués se sentent insultés par la façon avec laquelle les investigateurs posent leurs questions. Cependant, l'un d'entre eux pourrait mentionner le fait que certains Goths font dans la religion Wicca, et se réunissent tous les mois dans Central Park. Le prochain rendez-vous aura lieu le 15 novembre.

La peinture du plafond : la scène maléfique du dessus est l'œuvre d'un génie. Si on le leur demande, les autochtones disent que c'est là le travail d'un artiste à la fois célèbre et mystérieux appelé le Serpent de la Nuit.



L'Ordre du Vampyre

Cet ordre fait partie du Temple de Set, une institution religieuse se consacrant à l'adoration d'une ancienne entité égyptienne qui fut par la suite intégrée au sein du concept judéo-chrétien qu'est Satan. Le temple fut fondé en 1975 par l'Église de Satan (elle-même fondée en 1966). Il s'agit là d'une institution obéissant scrupuleusement aux lois et à l'éthique ; son but est d'identifier et de comprendre les désirs humains, jusqu'aux plus extrêmes, que la peur de l'esprit cherche généralement à réprimer. Les membres se qualifient entre eux de vampires ; le groupe possède plusieurs degrés d'admission, une aura internationale, publie une newsletter baptisée « Nightwing » et un journal, *The Vampyre Papers*. Le bureau principal est basé à San Francisco.

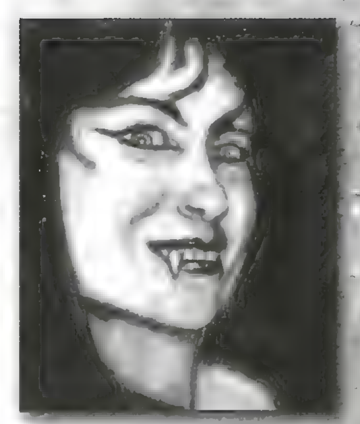
Aide de jeu de la Grande Chasse n°10
L'Ordre du Vampyre

Un peu de poussière d'ange ? : il s'agit là d'une option pour le Gardien. Si les investigateurs traitent les habitués comme des dingues, un Goth furieux se présente à eux. Il a l'air calme et joyeux et offre aux importuns une tournée de bière. Il adresse cependant un signal à un ami qui épice le breuvage avec une bonne dose de phencyclidine (PCP), aussi appelée « poussière d'ange ». Toute personne absorbant la bière mélangée sentira les effets de la substance 3D6 rounds plus tard. Le PCP est un hallucinogène dissociatif créant le plus souvent des symptômes schizophréniques chez le consommateur et le rendant capable d'ignorer la douleur. En termes de jeu, le Gardien devrait prendre le contrôle du personnage et le faire agir de façon extrêmement paranoïaque : il pourrait par exemple croire que tout le monde dans le bar est un vampire et provoquer une bagarre.

Les personnes possédant une arme à feu ne pensent pas à l'utiliser et préfèrent commencer avec les poings. La personne droguée est aussi capable de repousser les limites de sa force (+3 en FOR pour toute la durée des effets). La drogue disparaît au bout de 2D3 heures. La meilleure conduite à adopter est d'emmener le drogué dans une pièce calme et sécurisée et de le mettre sous sédatifs (le service des urgences d'un hôpital serait parfait). Rappelez enfin à tout membre de la force d'intervention qui tombe dans ce piège qu'il n'était pas sensé boire pendant le service !

NightDark Designs

Il s'agit là d'une boutique de vêtements Goths du quartier de SoHo, ouverte de 11h00 à 20h00 du jeudi au samedi et se trouvant à l'angle entre les rues Prince et West Broadway. Connue comme la première boutique spécialisée dans le genre à New York, ses marchandises comprennent des tenues hors de prix pour hommes et femmes, des bottes et des chaussures à boucles, un département maquillage et perruques, un rayon livres et magazines, de beaux bijoux et autres cadeaux gothiques, une sélection des t-shirts les plus sombres que l'on puisse trouver et bien d'autres choses encore, le tout rassemblé dans un splendide environnement victorien. 1D4 clients Goths sont toujours présents.



Mircalla

La propriétaire, Mircalla, est une brunette assez maigre qui ressemble légèrement à Elvira, avec moins de formes. Certaines de ses dents ont été taillées en pointe de façon permanente.

Les crocs : interrogée à propos de ses dents, elle dit qu'un certain docteur Bob Palmer s'est chargé de la procédure. Si on lui pose des questions à son sujet, voir la section « Le Katakomb » p. 31 ; elle ne fait que répéter les informations contenues dans la sous-section sur Palmer. Elle ajoute être sortie avec lui pendant un temps mais y avoir mis un terme après qu'il ait demandé à plusieurs reprises de mordre son cou pour boire son sang. Bien qu'elle ne soit pas contre un peu de danger, elle n'est pas du genre à aller aussi loin. Il lui a également dit appartenir à l'Ordre du Vampyre (pour plus de détails, voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°10 »

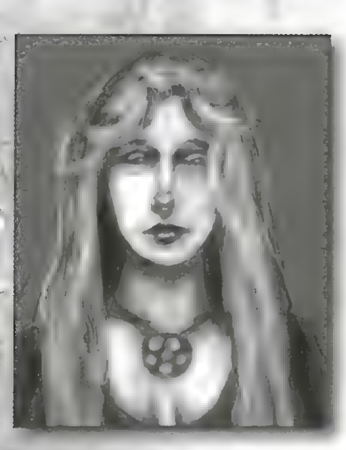
Gregor : elle sait qu'il s'agit de ce gamin lugubre qui travaille au salon de tatouage le Jesus Wept.

Les vampires : interrogée à propos des vampires en général, elle les redirige vers la section livres. Les investigateurs peuvent acheter des ouvrages sur le sujet ou sur d'autres domaines occultes. Des colliers, anneaux et autres babioles peuvent également être trouvés.

Magnus : elle connaît Magnus. S'il accompagne les investigateurs, elle ne mentionne pas le reste de ce paragraphe étant donné qu'elle le prend pour un pervers. Elle dit que Magnus vient souvent dans la boutique, prétendant chercher quelque chose et lui posant tout un tas de questions. La façon qu'il a de la regarder lui donne des frissons. Elle l'a déjà vu porter son propre jeu de canines. Elle possède une petite arme de poing non enregistrée sous sa caisse. « Un de ces jours je suis sûre qu'il va tenter de me sauter dessus : surveillez votre dos... et votre cou. »

Cultes et sorcellerie : elle dit être une sorcière pratiquant la religion Wicca. Elle travaille avec les cristaux ; elle peut d'ailleurs montrer aux investigateurs un grand nombre de pierres pouvant guérir, porter chance, etc.

Si un investigateur doté d'un score élevé en APP ou réussissant un test de *Persuasion* tente de flirter avec elle, elle peut organiser un rendez-vous et l'emmener dans les différents lieux de rencontre Goths comme le Katakomb. Sa



Madeline Trevi

présence augmente les chances d'obtenir des informations de 20 %. Elle prétend que la communauté veut également que le tueur soit arrêté avant de voir la police leur faire porter le chapeau. Bien qu'elle ne croie pas vraiment aux vampires elle possède un flacon d'eau bénie par le pape lui-même (pour de vrai !) et une ancienne croix orthodoxe. Elle admet être chrétienne orthodoxe grecque de naissance et s'appeler en réalité Anna Nikodemos.

Mircalla traînera avec l'investigateur doté du plus haut score en APP, qu'il s'agisse d'un homme ou d'une femme, étant elle-même bisexuelle. Pour plus de détails, se reporter à ses données dans la section « Caractéristiques » page 63.

S&MAK, un grand magasin S.M.

Le S&MAK est une boutique du quartier de SoHo située sur l'angle nord-ouest de Howard et Broadway, ouverte du lundi au samedi, de midi à 21 h 00.

Située à quatre blocs du Katakomb, ce magasin sur deux niveaux est installé dans un bâtiment en état de délabrement. La vitrine montre plusieurs mannequins portant des tenues en cuir ainsi que des fouets et des chaînes. L'intérieur contient toutes sortes d'objets sadomasochistes et autres sex-toys. Les clients qui entrent à l'intérieur vont du punk urbain au type en costume.

La boutique est gérée par Madeline Trevi, une blonde mince vêtue de cuir noir. Elle porte un pentagramme autour du cou et a un œil enchâssé dans une pyramide tatoué sur le bras gauche. Interrogée, elle dit que ses clients s'attendent à un important degré de confidentialité et refuse de répondre aux questions. Si on lui propose de l'argent, elle éclate de rire et dit au corrupteur d'aller se faire voir. Si quelqu'un tente de la persuader, elle prend celui-ci pour un minable et le traite comme tel. Si un autre tente de la menacer en mentionnant la police, il lui faudra un test réussi de *Droit* ou de *Baratin* pour parvenir à la rendre suffisamment nerveuse pour qu'elle lâche quelques informations : l'intimidation est la seule méthode pouvant la faire parler. Si elle craque, elle mentionne les choses suivantes en fonction des questions posées :

Palmer : c'est un bon client, assez connu dans le milieu. Il dépense beaucoup d'argent en équipement. Il fait dans le délire vampirique et a acheté un grand nombre de tenues de cuir style chauve-souris. Il achète également du matériel pour chambres de torture gothique. On le connaît sous le nom de Maître Palmer, et il possède une écurie de femmes-esclaves chez lui ; il les appelle les « épouses de Palmer ». C'est aussi un dentiste de choix pour les Goths et les membres de la sous-culture sadomasochiste de Lower Manhattan. Il appartient également à l'Ordre du Vampyre, ce qu'un test réussi de *Sciences occultes* ou par la suite de *Bibliothèque* permet d'identifier (voir « Aides de jeu de la Grande Chasse n°10 » sur la page précédente). Il n'est pas venu à la boutique depuis quelques temps, et lors de son dernier passage il arborait une morsure toute fraîche au cou (c'est la réalité : il l'a reçue lors d'un de ses jeux sanglants et sadomasochistes).

Gregor : un gamin lugubre qui travaille au Jesus Wept. C'est lui qui a fait le tatouage sur son bras. Elle le considère comme quelqu'un de soumis étant donné qu'il lui a proposé d'être son esclave après l'avoir rencontrée. Elle a refusé, des frissons parcourant sa peau chaque fois qu'elle regardait dans ses yeux absents. Elle pense qu'il cherche probablement quelqu'un à servir.

Les vampires : Trevi ne croit pas aux vampires et elle a rencontré trop de fétichistes faisant dans les jeux sanglants. Elle dit que les délires vampiriques sont très populaires dans le monde S.M. Les jeux sanglants sont des activités établissant un rapport sexuel avec le fait de verser ou boire du sang. Elle ajoute que certaines personnes parlent de leur partenaire comme d'une « poupée de sang » et se tiennent à une forme de monogamie sanglante. Elle préfère éviter ces pratiques qu'elle considère comme peu sûres.

La sorcellerie : « C'est de la connerie ! » Elle a autrefois traîné au sein d'un culte satanique mais pour elle tout ce baratin n'était qu'une couverture pour pouvoir se livrer à des orgies sexuelles. Elle apprécie cependant le style vestimentaire des sorcières, qui pour elle renferme une symbolique de domination féminine.

Jesus Wept

A trois blocs du Katakomb se trouve un salon de tatouage minable, un véritable trou à rats. Il est situé à Hob's Court, à l'angle nord-est des rues Greene et Broome, et fait face au parc. Un écriteau à l'extérieur dit que la boutique est spécialisée dans le tatouage classique ou au henné et propose des méthodes de marquage « traditionnelles » aussi bien que « non traditionnelles » (marquage à froid) voire « modernes » (cautérisation, scalpel, etc.), des scarifications, tatouage à l'encre de chine et autres modifications. La boutique est ouverte de midi à minuit tous les jours.

L'intérieur de l'endroit ressemble à un dépotoir. Des seringues usagées traînent dans un des recoins de l'établissement. Une étagère pleine de livres pornographiques a été installée sur place. Un livre à couverture épaisse en cuir portant le titre « Révélations » trône sur le comptoir, derrière la caisse enregistreuse. Le livre est creux, et renferme un calibre 38 spécial.
Le propriétaire s'appelle Adam Pyle. C'est un homme énorme, chauve avec triple menton s'habillant comme un biker. Il porte une

chemise arborant un poing fermé. De nombreuses scarifications parsèment ses bras nus. Son visage est tatoué comme celui d'un guerrier tribal. Il se montre plutôt tonitruant et adore parler de ses stars du porno préférées. S'il garde une arme derrière le comptoir, c'est pour les voleurs et les racketteurs : il ne laisse personne toucher à son livre. Il exprime une grande hostilité envers les personnes incarnant de près ou de loin la loi, et insulte les personnes n'en faisant pas partie mais s'habillant quand même en costard. Contre un test réussi de *Baratin*, 20 $ ou un grand verre de whisky, il parle aux investigateurs :

Gregor : Pyle décrit Gregor comme un gamin effrayant, bien que ce soit également un bon tatoueur. Il n'est pas venu travailler ces derniers jours. Il vit dans un vieil appartement abandonné avec d'autres gosses de la rue. Pyle peut en indiquer la direction ; il se souvient également que Gregor avait quelque chose contre un certain groupe de ravers qui, semble-t-il, prenait plaisir à le harceler. Certains ennemis d'enfance du garçon appartiennent à ce groupe. Pyle ajoute que, bien qu'il s'entende à peu près bien avec Gregor, il ne lui ferait jamais confiance. Il se souvient également que le garçon apprécie les raves.

Palmer : Pyle ne sait rien à son sujet.

Les meurtres vampiriques : Pyle pense que le tueur vampirique est une espèce de taré qui s'est échappé d'un asile et qui « croit qu'il est un putain de Dracula ! »

Les raves : Pyle déclare que certains de ses clients parlent d'un événement appelé la « Marche spectrale vers le lac ». Il ne sait pas où et quand cette marche est sensée avoir lieu. Si un investigateur réussit un test d'*Intuition*, il trouve un client pour lui dire que la rave aura lieu à l'ouest de Central Park.

Le docteur Bob Palmer

Le bureau et le domicile de Palmer se trouvent sur Vestry Street, entre West et Washington. L'endroit est ouvert du lundi au vendredi, de 10 h 00 à 17 h 00. Un panneau sur la porte annonce que le bureau est fermé pour deux semaines. Le numéro de téléphone mène à un répondeur qui déclare que Palmer est absent pour affaires et sera de retour dans deux semaines.

L'endroit en lui-même est un vieux bâtiment de grès brun situé à quelques blocs des zones chics de Manhattan et possédant un étage, un grenier et un sous-sol. Des notes sur les fenêtres indiquent que les lieux sont protégés par un système d'alarme et ne sont pas là pour plaisanter. Tous les points d'entrée sont connectés, et des détecteurs de mouvements ont été placés à l'intérieur. Déclencher l'alarme provoque un bruit assourdissant tandis qu'un centre de surveillance appelle la police qui arrivera 4D3 minutes plus tard.

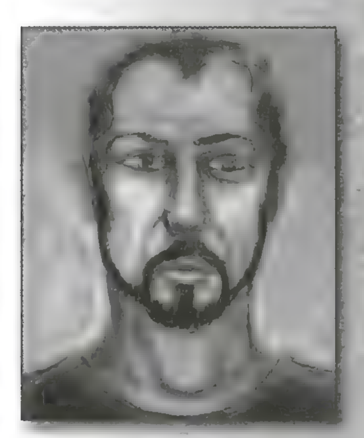
Le rez-de-chaussée a été converti en cabinet dentaire comportant les installations habituelles. Un test réussi de *Médecine* permet de voir que l'équipement est moderne et que les pièces sont impeccables. Le premier étage sert d'habitat et a été aménagé de façon extrêmement confortable : de nombreux pentagrammes, croix retournées et autres accessoires sataniques décorent l'ensemble.

La bibliothèque se trouve au grenier. Elle contient une grande quantité de livres sur le satanisme, le vampirisme, le sadomasochisme et autres sujets sanglants. Divers journaux sont entreposés dans un vieux placard ; des fanzines vampiriques, un poster de Vampirella, soixante VHS (contenant toutes des copies de films de vampires mais dépourvues d'étiquettes), un jeu de rôle sur les vampires et des CD de différents groupes. Sur le bureau est posé un brouillon indiquant que Palmer envisage de briguer un poste politique local. Sous les papiers se trouve un étrange contrat : un document signé promettant l'âme de Palmer au Diable en échange de pouvoir. Le dentiste l'a signé avec ce qui semble bien être du sang (des analyses confirmeront qu'il s'agit du sien). A côté du document se trouve une dague à l'aspect étrange, longue d'environ 30 centimètres et dotée d'une lame recouverte de glyphes anciens avec une partie en forme de crâne à la garde. Des marques brunes peuvent être remarquées le long d'un des tranchants (des analyses révéleront qu'il s'agit du même sang que celui sur le contrat).

Le contrat : ce document n'a aucun pouvoir spécial d'aucune sorte. Le narcissisme de Palmer l'a poussé à embaucher un artiste local pour qu'il le dessine pour lui. Il l'a ensuite signé de son propre sang et compte le suspendre au-dessus de sa cheminée afin d'impressionner les visiteurs.

La dague : il ne s'agit pas là d'une imitation fantaisie mais d'une authentique arme en bronze datant de l'époque Sumérienne : la Dague de Kendari. Sur un test réussi de *Mythe de Cthulhu*, les glyphes peuvent être déchiffrés, décrivant le sortilège de Flétrissement qu'il sera possible d'apprendre sur un test réussi d'*Intuition* à -20 % (diminuez le malus de 10 % si l'investigateur réussit un test de *Sciences humaines : archéologie* ou de *Sciences occultes*, ou de 20 % si les deux tests sont réussis). La lame est enchantée de façon à donner 4 Points de Magie supplémentaires à son possesseur dans le but de lancer le sortilège de Flétrissement et de vaincre les Points de Magie de la cible. Palmer l'a achetée lors d'une enchère mais n'a jamais ne serait-ce que rêvé qu'elle puisse posséder des pouvoirs magiques. L'objet inflige également les dégâts normaux d'une dague (1D4+2+impact), y compris aux créatures ne pouvant être blessées que par magie tels que les Serviteurs des Dieux extérieurs. Sa valeur sur le marché est de 30000 $; si un des investigateurs s'en empare, Palmer fera tout pour la récupérer.


Adam Pyle


Docteur Bob Palmer

Le donjon de Palmer : il se trouve bien sûr dans le sous-sol. Une volée de marches mène à une porte de FOR 20. Celle-ci peut être crochetée mais est généralement ouverte. Le sous-sol est vaste et contient quantité de matériel ainsi que des cellules pour les invités ; les trois épouses de Palmer se trouvent souvent à l'intérieur. Durant la journée, elles font office d'assistantes dentaires.

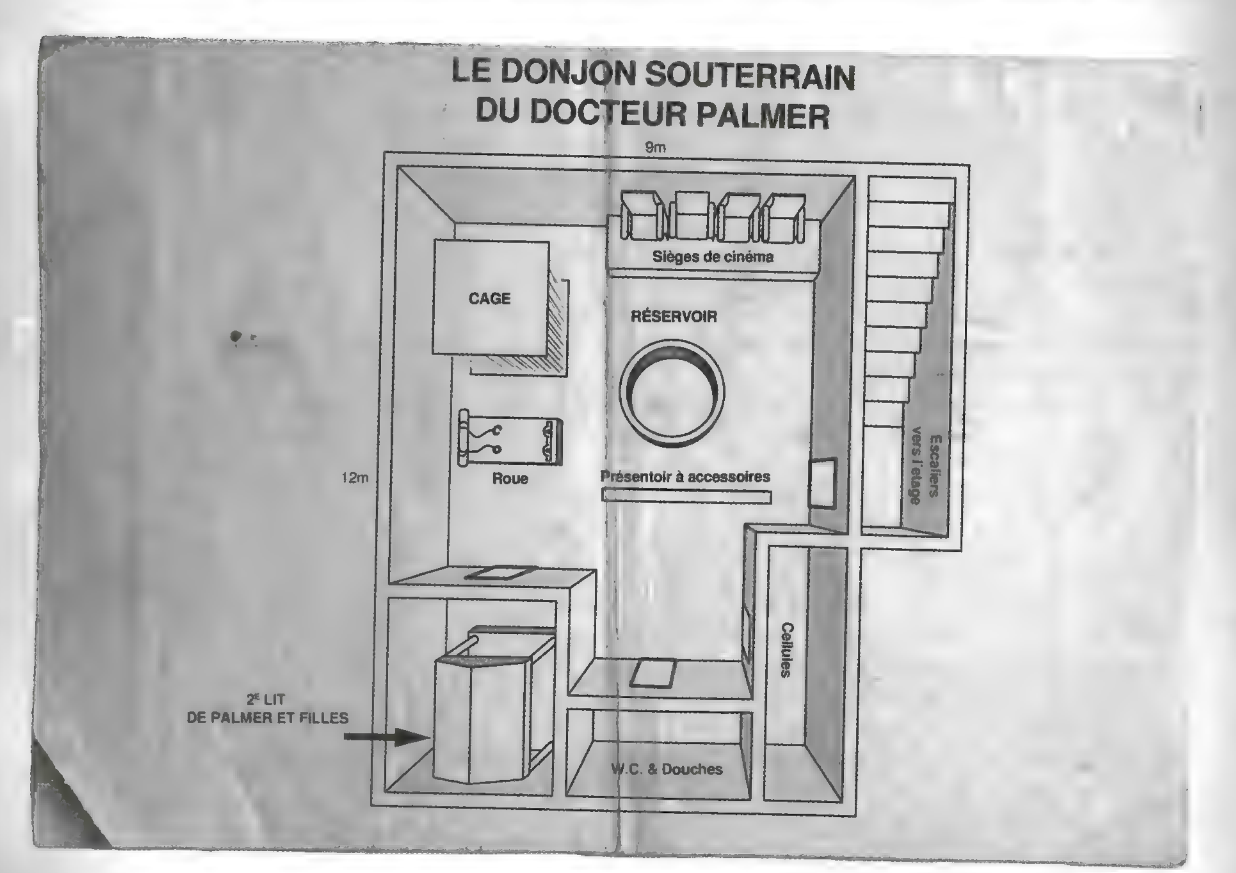
Palmer étant « parti pour affaires », des personnes extérieures à la ville ont été invitées à passer la semaine toute entière dans le donjon pour y explorer toutes sortes de perversions. Palmer envoie une de ses épouses leur chercher à manger chaque fois qu'ils le désirent. Si les investigateurs observent la demeure, ils peuvent voir le soir venu une belle femme en émerger et revenir une demi-heure plus tard avec de grands sacs étiquetés « Thai Sorcery », un restaurant local. Les deux invités sont un couple d'Allemands appréciant le S.M. Et sont retenus dans une cage. Tous deux s'amusent énormément et sont totalement consentants.

Palmer possède un fusil à pompe calibre 12 derrière la porte du donjon, au sous-sol. Si une personne déclenche l'alarme, il appelle la police depuis son téléphone portable et attend son arrivée ; personne ne quitte le sous-sol. Palmer fait feu si des personnes fracturent la porte du donjon sans s'annoncer. Si le système d'alarme est déjoué et déconnecté, les personnes s'approchant de la « salle de jeu » entendent de la musique, des rires et des discussions et un groupe pratiquant des actes pervers avec délectation.

Un grand nombre de bougies rouges illumine le donjon. Si Palmer est pris par surprise, les envahisseurs voient un homme vêtu d'une tenue en cuir additionnée d'une grande cape de chauve-souris, une cravache à la main, en train de hurler au milieu de la pièce (il s'agit de Palmer). S'il est conscient de la présence d'étranger, il se trouve tapi derrière une roue de torture en érable qu'il a achetée récemment et brandit son fusil à pompe. Trois femmes superbes sont agenouillées près du centre de la pièce, portant des colliers de chien et de très affriolants sous-vêtements en cuir. Leurs mains sont menottées derrière leur dos. Suspendue à une chaîne, une grande cage pour animaux contient un homme et une femme nus, blonds tous les deux. Tous dévisagent les investigateurs.

Palmer est outré et tout à fait dans son droit. Il poursuivra tout investigateur semblant avoir un peu d'argent, et ce même si les intrus ont un mandat de perquisition. Des investigateurs suffisamment prudents ne s'approcheront pas des blonds désinhibés flottant dans la cage.

Obtenir d'un juge qu'il fournisse un mandat concernant la demeure de Palmer est pour le moins difficile. Les investigateurs devront obtenir une réussite spéciale sur un test de *Droit* pour parvenir à le convaincre, et même ainsi il leur faudra probablement tordre un peu la vérité au passage. Mentir à un juge n'est pas la meilleure des choses à faire quand vous devez par la suite vous défendre face à toute une série de procès concernant des actes commis illégalement sous la détention d'un mandat.
Si les investigateurs pénètrent illégalement dans les lieux, il leur faudra faire face à de terribles (voire mortelles) répercutions légales. Après que la police ait répondu à l'appel de Palmer, l'histoire de son donjon et des tenues



des invités fait la première page de tous les tabloïds du pays. Bien qu'ils soient gardés de façon officieuse, les investigateurs sont relevés de leurs fonctions au sein du groupe d'intervention dès le matin de la parution des gros titres.

Palmer a des alibis pour tous les soirs des meurtres, et ne sait rien pouvant aider l'enquête. S'il découvre que Magnus est impliqué dans l'effraction, il rapporte les délires vampiriques de ce dernier à la presse (le score de *Crédit* du malheureux baisse de moitié).

Le squat de Gregor

Il s'agit d'un vieil entrepôt délabré se trouvant dans l'ancien centre-ville du vieux New York, près de la rue Canal, entre Center et Baxter. De nombreux murs sont troués et présentent d'autres signes d'usure. Les murs extérieurs sont recouverts de croix gammées. La nuit, de la lumière provenant de chandelles peut être aperçue derrière les fenêtres du bâtiment abandonné. L'endroit sert de squat à des jeunes sans domicile (on peut en trouver une vingtaine la plupart des soirs). Ce sont des errants et la population des lieux varie fréquemment. Durant le jour, on peut en trouver entre cinq et dix seulement. Le reste est occupé à traîner, mendier, se prostituer ou commettre des rackets et autres délits mineurs.

Il se peut que les gosses du squat parlent aux investigateurs en fonction de leur approche, mais ils pourraient aussi réagir violemment. Si les investigateurs leur offrent de l'argent, les jeunes les écouteront. De la nourriture pourrait aussi faire l'affaire, mais beaucoup ont besoin de sous pour nourrir leur dépendance à la drogue. Le Gardien peut donner plus de matière à cette rencontre en faisant appel à la charité et la moralité des investigateurs.

Parmi les squatters on peut trouver quelques Goths, des ravers et d'anciens membres de gangs. Quelques mères adolescentes avec leur bébés peuvent également être vues. Pour 20 $ et un test réussi de *Baratin* ou *Persuasion*, n'importe lequel d'entre eux sera prêt à parler :
Gregor et ses amis Xavier et Wolfen ont été éjectés. Ils se sont vus demander de partir à cause de leur comportement dégénéré. Gregor et ses compagnons pratiquaient le meurtre de chats et de chiens errants dont ils buvaient le sang. Ils avaient arrêté leurs pratiques ces dernières semaines. Gregor a juré qu'il se vengerait de cette « bande de racailles de ravers ! » Après avoir entendu parler des meurtres vampiriques, Gregor a mentionné le fait qu'il allait chasser le tueur surnaturel. Un des jeunes dit : « J'imagine qu'il voulait jouer les héros », mais un autre répond : « Nan, il disait qu'il voulait lui jurer une fidélité éternelle et devenir immortel. Quel loser. » « Personne ne serait aussi con ! » « Je te jure, mec »
Gregor travaille au salon de tatouage Jesus Wept et traîne régulièrement au Katakomb
Personne n'a vu Gregor, Xavier et Wolfen depuis quelques jours. S'ils devaient revenir, les squatteurs ont décrété qu'ils les enverraient se faire voir
Interrogés à propos des croix gammées, les jeunes parlent de skinheads néo-nazis qui traînaient dans le coin il y a un mois. Après qu'ils aient tabassé un jeune noir, le reste des squatteurs s'est ligué contre eux et les a virés du logement
Interrogés à propos des raves à venir, les jeunes parlent de la « Marche spectrale vers le lac ». Celle-ci aura lieu la nuit d'Halloween, le jour 9. Ils ont l'intention de sauter la marche et d'aller directement au lac. Ils ne savent pas exactement où ce sera, mais il finiront bien par trouver

07. Deux vols de bijoux

La police enquête actuellement sur les étranges cambriolages de deux bijouteries. En entendant tout le tapage fait autour de l'investigation sur le tueur en série, ils finissent par imaginer un lien possible entre leur affaire et la chasse à l'homme. Les détectives Rice et Curtis contactent donc les investigateurs lors de la réunion matinale du jour 5.

Tous deux rapportent les cambriolages ayant eu lieu au Royal Fine Gems et au European Treasures en l'espace de deux jours. Vers minuit, les bijouteries se sont vues voler une grande quantité de diamants. Les vidéos de sécurité ne révèlent aucune présence à l'heure des méfaits. Les détecteurs de mouvement se sont mis en marche puis arrêtés à plusieurs reprises, indiquant la présence de quelque chose par intermittence. Quand la police est arrivée, elle n'a rien pu trouver. Les portes, fenêtres et autres entrées étaient soigneusement fermées.

Le temps qui s'est écoulé entre le déclenchement de l'alarme et l'arrivée de la police a été à chaque fois d'à peu près 4 minutes. Durant ce laps de temps, des diamants pour une valeur de 5 millions de dollars (pour les deux vols combinés) ont été dérobés. Il est bon de noter que le voleur n'a pris que des diamants dépourvus de défauts internes, transparents, ronds, de différents carats. Les biens ont été pris dans les vitrines et les coffres.

Dans la boutique European Treasures, le voleur doit avoir agi en hâte : trois gros diamants du type généralement choisi sont restés dans leur vitrine de présenté, bien visibles au milieu de la boutique. Une épouvantable odeur charnelle était présente sur les deux scènes. Un agent de police jure avoir remarqué un peu de brume s'effaçant dans les ombres. Les portes des coffres semblent avoir été arrachées à coups de dents gigantesques provenant d'une mâchoire digne d'un requin. Aucun médecin-légiste n'a pu donner une explication à l'outil utilisé pour produire un tel effet. L'affaire n'est pas close mais ne présente aucune piste à suivre. Compte tenu des circonstances étranges, de certaines similarités avec l'affaire du tueur en série et de la proximité des cam-

briolages avec les lieux des crimes, Rice et Curtis remettent tous les éléments en leur possession à la force d'intervention (utilisez les caractéristiques de Ben Mc Garnagle pour Rice et Curtis, à l'exception de la compétence *Flatter*).

Les vidéos

Il existe deux enregistrements, un pour la caméra de surveillance de chaque boutique. Toutes deux étaient à mi-parcours au moment des 4 minutes qu'ont duré les cambriolages.

Les regarder n'apporte aucune information. Des trous béants semblent apparaître soudainement dans chacun des coffres. De vagues mouvements peuvent être devinés dans les ténèbres à l'intérieur des containers. Un peu plus tard, la police entre dans les lieux, armes à la main, et se met à fouiller.

Un traitement des enregistrements par ordinateur prend 4 heures. A l'intérieur du coffre, on peut voir les diamants se faire escamoter par quelque force invisible. Certains d'entre eux flottent et s'évanouissent dans les airs, comme si on les faisait disparaître dans une poche impossible à voir.

Les enregistrements peuvent être envoyés pour analyse aux laboratoires du FBI. Douze heures plus tard, des versions améliorées reviennent aux expéditeurs. Une note déclare qu'une nouvelle technique d'analyse à distorsion lumineuse a été employée ; cela permet de voir qu'au cours du cambriolage le sol de chaque pièce commence à se remplir d'un fin brouillard provenant d'une zone hors-caméra. Une étrange distorsion peut également être aperçue, allant de cette source en direction des coffres. Elle ressemble à des fragments triangulaires d'ondoiements due à la chaleur, évoluant et se reformant selon des motifs géométriques.

Ces motifs emplissent les observateurs d'effroi (test de SAN, 0/1). La distorsion se déplace en direction des coffres et, alors qu'elle flotte au-dessus d'eux, les portes se déchirent. Après que les diamants aient disparu dans la forme quasi-invisible, celle-ci se déplace hors de portée des caméras.

Dans l'enregistrement d'European Treasures, la distorsion se tient visiblement à l'écart d'une grande vitrine plantée au centre de la pièce. Les investigateurs tentant de faire un test de *Trouver Objet Caché* ne voient qu'un container en verre épais plein de grosses pierres précieuses.

Les marques sur les portes des coffres

Les investigateurs dotés des compétences appropriées peuvent aider à trouver les indices les plus étranges. Les portes des coffres ont été enlevées et envoyées aux laboratoires de la police criminelle. Ils semblent avoir été creusés par une bouche d'un diamètre d'environ 1,5 mètres. Il n'y a aucun résidu organique sur les parois, juste de la poussière.

Les investigateurs connaissant l'existence des fragments de cristaux trouvés durant l'autopsie des victimes peuvent inspecter les bords des traces de morsure. A l'aide d'un microscope extrêmement puissant, ils trouvent des traces de la même substance cristalline que celle retrouvée sur les blessures des cadavres.

Un test réussi de *Métier : mécanicien* confirme qu'aucun objet mécanique n'aurait pu causer ces trous. Un test de *Sciences de la vie (Zoologie ou Biologie)* peut confirmer qu'aucune mâchoire animale n'aurait pu les provoquer non plus. C'est comme si une portion du matériau avait été désintégrée ou ôtée sans endommager les molécules adjacentes.

Enfin, des mesures minutieuses montrent que les marques de déchirement semblent provenir de dents de longueurs et de diamètres différents, comme si la mâchoire contenait des crocs ne cessant d'évoluer ou de changer de taille.

Les bijouteries

Les investigateurs réussissant un test de *Connaissance* ont entendu parler de ces deux boutiques et savent également qu'elles ont toutes deux une réputation internationale.

Royal Fine Gems

Cette échoppe se trouve à l'angle des rues Kenmore et Baxter. Elle est luxueusement décorée de rassurants motifs style vieille Angleterre. Des armures, des tapisseries hors de prix et des peintures ornent ses murs. Bernhardt Stieglitz, le propriétaire, est visiblement furieux. Il a plus de questions à poser aux investigateurs que ceux-ci n'en ont pour lui, surtout en ce qui concerne le moment où ses pierres seront retrouvées. C'est un homme de grande taille, musclé, brun, qui parle avec un accent européen des plus snobs mais se montre abrupt et virulent. Les investigateurs faisant partie de la force d'intervention, il semble les tenir personnellement responsables de sa perte et attend d'eux qu'ils soient capable de prédire sans faillir l'avenir. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* dirigé à son encontre permet de détecter un bandage entourant son poignet ; interrogé à ce sujet, il raconte que le chien du voisin l'a mordu (ce qui est la vérité).

Flâner en observant les environs ou un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de repérer une hache étrange posée contre une armure noire à l'aspect maléfique. Le métal de la lame luit de façon presque magique. A son sujet, Stieglitz déclare qu'elle brille parce qu'il prend grand soin de ses marchandises. Il explique que l'arme fut utilisée pour vaincre Lord Diablero, un amateur notoire des arts sombres. Un certain saint Krackins l'aurait bénie. Le vendeur ajoute que l'armure appartenait quand à elle à Diablero lui-même. Un test réussi de *Sciences occultes* fait ressortir plusieurs figures symboliques sur la lame repré-

sentant les forces de la lumière. La hache est à vendre pour 50000 $. Des tests de *Bibliothèque* pratiqués dans un grand établissement permettront de découvrir que saint Krackins était un sage et un guérisseur du 13ème siècle. L'arme n'est absolument pas magique.

European Treasures

Cet établissement se trouve à l'angle sud-est de l'avenue des Américains et de la rue West Houston. La situation est à peu près la même que pour la première bijouterie. La propriétaire, Larissa McTavish, est également furieuse mais est heureuse que ses pièces les plus rares n'aient pas été dérobées. Si les investigateurs lui posent des questions à ce propos ou souhaitent enquêter sur la vitrine centrale, elle leur montre les pièces en question.

Elle dit aux investigateurs que les trois pierres sont actuellement en vente à la boutique ; elles faisaient partie de la collection privée de feu monsieur Darius Longchamps. Les pierres font chacune 20 carats, sont parfaitement taillées, incolores et dépourvues de défaut interne. Elles sont appelées les Étoiles de Shiva : selon la légende, elles étaient sensées être un cadeau du dieu destructeur à un grand prêtre du 11ème siècle. Chaque pierre est dotée d'impressionnants pouvoirs de protection ; ensemble, elles peuvent être utilisées pour bannir toutes sortes de démons maléfiques de la surface de la terre, spécialement les rakshasahs. Si on le lui demande, elle explique qu'un rakshasah est un esprit indien pouvant prendre la forme de la personne en qui vous avez le plus confiance afin de vous duper et de vous manger. Interrogée à propos de monsieur Longchamps, elle dit qu'il s'agissait d'un célèbre aventurier millionnaire très intéressé par l'occulte.

Les joyaux sont exposés au milieu de la boutique, suspendus par des attaches spéciales à l'intérieur de vitrines sphériques de 2,5 cm d'épaisseur en polymère blindé à base de plastique. Le présentoir repose sur une plate-forme dans laquelle il est partiellement inséré. L'ensemble fait 1 mètre de diamètre et pèse près de 250 kg. Il s'ouvre par le dessous via un petit panneau. Pour réussir à l'ouvrir, il faut retourner la sphère puis utiliser un ensemble complexe de clés spéciales ou obtenir une réussite critique sur un test de *Métier : serrurerie.*

Larissa ne prête les pierres aux investigateurs en aucun cas. Elles ont déjà été vendues à distance pour 14,4 millions de dollars à un riche cheikh Arabe par l'intermédiaire d'un agent résidant sur place. L'acheteur arrivera la semaine prochaine pour un voyage d'affaire et passera les prendre à l'occasion. La seule façon de la forcer à prêter les pierres serait de demander sa permission au Cheikh Abbadon al Casi. Le Gardien devrait rendre la tâche extrêmement difficile aux investigateurs.

Les pierres n'ont aucun pouvoir véritable. Morton s'est juste tenu à l'écart du container sphérique qui les englobait, les courbes repoussant sa nature tindalosienne. Les investigateurs pourraient s'attirer beaucoup d'ennuis lors de leur enquête sur les diamants : les voler dans le but de les utiliser contre le tueur pourrait entraîner bien des problèmes légaux, peut-être même la mort.

Les investigateurs pourraient vouloir approfondir leurs connaissances sur Longchamps, et le Gardien leur dire qu'il s'agissait d'un grand voyageur ayant connu nombre d'aventures dans l'Est lointain. La plupart de ses biens ont été vendus il y a trois ans, et les joyaux sont tout ce qui *restait. Libre au Gardien* de développer cette fausse piste à sa convenance.

Des recherches sur les rakshasahs ramènent les mêmes informations que celles fournies par Larissa. Un test réussi de *Bibliothèque* ou de *Sciences occultes* indique également que ces démons peuvent être tuées par un carreau d'arbalète béni. Ce sont des créatures lâches qui préfèrent s'attaquer aux faibles.

Un test réussi de *Bibliothèque* au sujet des Étoiles de Shiva soulève la même légende que celle mentionnée par la vendeuse. Il existe néanmoins un livre contenant le « sortilège d'activation » des diamants. Il s'agit d'un chant devant être formulé avec les pierres en main (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°11 » à la page 42). Chaque pierre agit alors pour protéger le porteur des attaques physiques et spirituelles des forces du mal. Toucher les trois pierres et chanter les paroles prescrites permet de lâcher un rayon de destruction pure sur les êtres maléfiques.

En réalité, aucune des pierres n'a le moindre pouvoir. Les investigateurs entonnant le chant encore et encore pourront le découvrir au moment où Morton arrachera la tête de l'un d'entre eux. Le livre a en fait été écrit par un charlatan qui adorait inventer ses propres légendes à destination des naïfs. L'ouvrage est appelé *Secrets of Magic* et peut contenir de nombreuses autres fausses pistes à la convenance du Gardien. Des investigateurs lisant le chant et réussissant un test de *Sciences occultes* sont décontenancés par sa forme qui ne correspond à aucun rituel magique de leur connaissance. Des investigateurs réussissant un autre test de *Sciences occultes* ou ayant obtenu une réussite spéciale à leur premier test se souviennent de l'auteur du livre, Hans Moelmann, d'avantage considéré comme un arnaqueur qu'un maître en occultisme.

08. Une nouvelle drogue sévit dans la rue

Voir la « Chronologie des événements à destination du Gardien » à la page 21 et « Patrouilles et rencontres » à la page 50. Une partie du plan de Morton consiste à fabriquer rapidement de petits lots de drogue qui permettront aux hommes d'entrer en contact avec ses nouveaux frères, « Ceux que la Faim Taraude ». L'autre partie du plan est de rapprocher sa Clé de Cristal d'une congrégation d'humains ayant absorbé la substance, de façon à ce que leurs esprits servent de phare

La kétamine

Anesthésiant synthétique utilisé en masse dans les années 60, cette substance a resurgi en tant que drogue festive lors des raves. La kétamine appartient à la même famille que la phencyclidine. Elle fut utilisée au départ comme anesthésiant pour sa capacité à faire rapidement baisser les réponses à la douleur et à l'environnement en général. Elle n'est que rarement choisie de nos jours car elle peut causer des hallucinations, des flash-backs et des troubles dissociatifs. L'argot de la rue la désigne sous les termes « nourriture pour bébé », « Dieu », faisant allusion à la « délicieuse inertie infantile » et à l'expérience transcendantale qu'expérimentent certains utilisateurs. Les raves sont devenues les lieux les plus propices à la consommation de kétamine, aussi connue sous le terme « Spécial K ». Selon un rapport, inspiré par la scène psychédélique des années 60, des ravers combinent drogue, danse et exploration de la conscience. Avec un peu d'aide de la substance, les membres d'un groupe appelé « terra-techie » combinent apparemment « des théories conspirationnistes et paranoïaques avec un délire basé sur l'utilisation de la technologie pour déchaîner la puissance primordiale de la terre. »

Aide de jeu de la Grande Chasse n°11
Chant d'activation des Diamants

Le chant permettant d'activer les diamants se prononce ainsi :

Oh-Wa-T'eh
Nuh'msk
Ollyam

A répéter encore et encore, le fait de chanter gardant les diamants activés.

aux Tindalosiens qui seront alors capables de créer un portail jusqu'à ce monde. Durant les cinquante dernières années, les Seigneurs de Tindalos ont aidé à créer la formule servant à élaborer la clé, et à trouver un moyen de modifier facilement les substances contenues dans le laboratoire de Morton afin de fabriquer la drogue dont ils avaient besoin. Leur serviteur a suffisamment de matériel pour faire au moins quelques centaines de doses. Après avoir rencontré Gregor et appris l'existence des raves, il réalise que la drogue qu'il synthétise est une modification alchimique de la kétamine. Gregor trouve lui-même le nom de la vile concoction : la « para-kété ». Morton veut tester la drogue sur quelques cobayes avant de l'utiliser avec la Clé sur un groupe plus vaste.

Si le Gardien veut un peu plus d'action, Morton peut se mettre à cambrioler les boutiques d'herboristes, de chimistes et les pharmacies. Après être restés sur leurs étagères pendant cinquante ans, les produits de son laboratoire ne sont après tout peut-être plus viables. Tandis que l'enquête progresse, des indices similaires à ceux des bijouteries peuvent être trouvés, mais il est peu probable qu'il y ait des caméras de vidéo-surveillance sur place.

Des investigateurs peuvent tomber sur cette piste de deux façons :

- Ils surveillent le Katakomb et voient les événements se dérouler sous leurs yeux
- Lors d'une patrouille, ils entendent la fréquence de la police mentionner les événements

Après que les victimes aient été identifiées, une enquête de fond auprès des personnes vivant autour du Katakomb, des amis et de la famille permet de découvrir qu'un taré du nom de Gregor a été en contact avec les malheureux. Beaucoup pensent qu'il leur a fourni la drogue empoisonnée. Si les investigateurs ont déjà identifié Gregor comme étant suspect dans d'autres affaires criminelles, la police accepte de les tenir au courant des futures évolutions de l'enquête.

Gregor attaque

Morton envoie Gregor tester la para-kété sur quelques victimes un peu trop crédules. La nuit du jour 7, le Goth se rend au Katakomb et offre des doses de drogue aux personnes qu'il considère comme lui ayant fait du tort : par exemple, qui l'auraient regardé par le passé d'une façon qu'il n'aurait pas appréciée. Il sait déjà que ce sont de gros consommateurs de kétamine prêts à accepter des dons sans trop réfléchir. Il aborde quatre personnes aux alentours de minuit, convaincant ses cibles qu'il veut seulement faire la paix avec elles en leur offrant de la kétamine de qualité. Si les investigateurs surveillent Gregor, ils le voient passer de la drogue à l'une des cibles dans les toilettes.

Morton entre dans le bar à 11 h 58 sous sa forme humaine. Il y rencontre Gregor et tous deux se rendent jusque dans les toilettes. Le tueur fait ensuite disparaître son complice, ce dernier semblant s'évanouir dans le néant. La plupart des personnes pensent que Gregor est parti avec le vieil homme pour se prostituer.

Toutes les cibles sont de jeunes Goths : Mary, 17 ans, Simon, 15 ans, Renfield, 21 ans et Horus, 22 ans. Tous les quatre prennent la drogue ensemble à 2 h 00 avant de sortir dans la rue. Mary est en train de courir comme une dératée et de griffer des choses invisibles quand elle est percutée par une voiture. Simon se recroqueville en position fœtale et gémit. Renfield se poignarde à la gorge avec son propre couteau. Horus commence à hurler et cesse de réagir à son environnement. Une puanteur terrible semble entourer chacune des victimes, mais l'odeur ne paraît pas provenir de leurs corps. A 2 h 17, la police répond à un appel à l'aide provenant du Katakomb et lance l'information sur la fréquence officielle au cas où l'affaire aurait trait au Pervers de SoHo. Des ambulances emmènent les malheureux au service des urgences le plus proche.

A l'hôpital St Vincent : le docteur Donato est de service aux urgences. L'ambulance arrive à 2h30. Deux des victimes sont mortes à leur arrivée (celle percutée par une voiture et celui qui s'est poignardé), les deux autres sont attachées et placées dans une salle au calme. Une fois leurs signes vitaux stabilisés, Donato envoie des échantillons de leur sang et de leurs urines pour une analyse toxicologique. A 2 h 44, toutes deux semblent tomber dans le coma et entrent en état de mort cérébrale (les Chiens ont fini de se nourrir de leur âme). Donato prononce le décès à 2 h 45. Dans les quelques heures suivant la mort, l'étrange puanteur disparaît.

Les résultats du laboratoire : les résultats arrivent une heure après. Le sang ne montre aucune anomalie. L'urine a été testée positive à l'absorption d'alcool, au THC, au LSD et à la kétamine. Cette dernière substance a fourni d'étranges résultats sur le spectre issu des tests de chromatographie en phase gazeuse, ce qui indique qu'il s'agit d'une variante de la forme standard. Donato prélève des échantillons de sang pour des analyses plus intenses. Les investigateurs peuvent intervenir et l'envoyer à Washington pour des résultats plus rapides.

Des analyses plus poussées : 2D2 jours plus tard (ou 6D6 heures plus tard si les investigateurs envoient les échantillons aux laboratoires du FBI), la drogue est analysée. Il s'agit d'une version alternative de la kétamine ordinaire (voir encart en marge), modifiée via un procédé inconnu pour obtenir de nouvelles chaînes chimiques latérales. Ces dernières ont une configuration qui défie les théories scientifiques connues. Il restait juste assez de drogue pour effectuer un test animal et mettre une dose de côté. Un rat nourri avec la substance

n'a subi aucun changement physiologique ; il est tombé dans le coma et entré en état de mort cérébrale en l'espace de deux heures, suivant un mécanisme inconnu.

Les autopsies : les corps sont conservés jusqu'au jour 8 afin de permettre une autopsie. Le docteur Gourdie s'en charge à moins qu'il n'ait été viré d'ici là. Les investigateurs ou le docteur Belasco peuvent également s'en occuper. Il n'y a rien à trouver : le cerveau des victimes semble s'être subitement éteint sans raison apparente.

Option pour le Gardien : le Gardien peut introduire un agent de la DEA (Drug Enforcement Administration) venu chercher le point de fabrication de cette nouvelle drogue et appréhender les responsables. Des recherches sur la substance pourraient mener au scénario « Les portes du délire » dans le supplément *Les Astres sont Propices*.

09. L'ichor bleu

Il s'agit de la piste la plus importante de ce scénario. Elle nécessite l'analyse de l'ichor bleu trouvé lors des autopsies. La substance sera plus à sa place dans les laboratoires du FBI qu'ailleurs.

Le FBI envoie un rapport préliminaire sous 24 heures : l'ichor est organique et hautement toxique. Bien que d'étranges cellules aient pu en être extirpées, ces dernières ne contiennent aucun noyau. Aucun enzyme n'a également été trouvé à l'intérieur. Bien que n'étant ni photosynthétique ni nourri, l'ichor bleu est vivant et florissant. La matière est classée comme vie extraterrestre, avec une durée de vie indéfinie.

24 heures plus tard, le CDC (le Centre de Contrôle des Maladies – Centers for Disease Control and Prevention) est impliqué. L'ichor, une fois combiné avec un tissu vivant, dévore littéralement les structures à l'intérieur des cellules permettant le maintien de la vie. Le CDC informe le groupe d'intervention que l'individu qu'ils poursuivent pourrait être atteint d'une maladie puissante et que toute personne entrant en contact avec lui devrait être mise en observation. La substance semble ne se transmettre qu'à travers un contact direct, le porteur seul devrait donc être placé en quarantaine stricte. Les autres devraient mourir rapidement une fois touchés par la substance.

Au choix du Gardien, le CDC pourrait envoyer un agent pour aider (ou surveiller) les recherches.

Option pour le Gardien : si les investigateurs sont complètement hors du coup, le Gardien pourrait souhaiter leur donner un os à ronger. Quelques jours après l'analyse de l'ichor bleu, des scientifiques découvrent par accident que la substance est repoussée par une surface courbe. Cette découverte a été faite lors de l'observation du liquide sous un microscope à cause de l'utilisation d'une boîte de Pétri. La substance en elle-même prend parfois la forme de gouttelettes arrondies, lorsqu'elle passe à travers un goutte-à-goutte par exemple, mais ses bords sont en fait formés de milliards de petits angles. Suite à cette découverte, l'échantillon sera envoyé dans un laboratoire ultra-secret et sécurisé du gouvernement, et ce que la substance y révélera sera tenu à l'écart des investigateurs.

18 juillet 1928

Monsieur Douglas :

Le fluide que vous m'avez envoyé pour analyses est des plus remarquables. Il s'apparente à un protoplasme vivant mais il lui manque ces substances habituelles que l'on appelle des enzymes. Ces derniers catalysent les réactions chimiques se produisant dans les cellules vivantes ; quand la cellule meurt, elles sont également responsables de sa désintégration par hydrolyse. Sans enzymes, le protoplasme est (pour ainsi dire) immortel. Ces éléments sont les composants négatifs, pour ainsi dire, des organismes mono-cellulaires qui sont la base de toute vie. Que la matière vivante puisse exister sans la présence d'enzyme est une théorie rejetée par la plupart des biologistes. Pourtant, la substance que vous m'avez envoyée vit et manque de ces corps indispensables. Mon Dieu, monsieur, réalisez-vous les perspectives incroyables qu'une telle découverte nous ouvre ?

James Morton, docteur en physique
Chef du département de recherche scientifique
Laboratoires chimiques de Partridgeville

Aide de jeu de la Grande Chasse n°12
Lettre du Docteur Morton

Un vieux dossier

Si les investigateurs souhaitent faire des recherches sur des meurtres impliquant une substance bleue dans les bases de données du FBI, cela leur prend trois heures et ils n'obtiennent rien de probant. Les « vieilles archives » peuvent cependant être fouillées également, avec des dossiers pouvant remonter aux années 20. Il faut 24 heures supplémentaires pour tomber sur des documents traitant du meurtre de Chalmers. Un chercheur tombe sur un index faisant référence à un dossier contenant les éléments intéressant les investigateurs ; il n'appelle ces derniers qu'après avoir retrouvé le dossier en question, traitant du cas Halpin Chalmers, au milieu de tonnes d'affaires classées sans suite. Il leur faxe alors toutes les données.

Les Observateurs de l'Ombre

Langue : anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Le dossier est initialement daté de juillet 1928 : il s'agit là d'un rapport concernant un meurtre non-élucidé ayant eu lieu à Partridgeville, dans l'État de New York. L'enquêteur en charge était le sergent-inspecteur Douglas. La victime était un écrivain passionné d'occultisme nommé Halpin Chalmers. Il semblerait qu'un ou plusieurs inconnus l'aient assassiné : sa tête fut arrachée et placée près de sa poitrine, son corps recouvert d'une substance bleuâtre. L'ami de Chalmers, Frank Longue, fut emmené pour interrogatoire ; il était la dernière personne à avoir vu la victime de son vivant. Chalmers avait également fait de Longue l'unique bénéficiaire de son héritage. Le témoin disposait néanmoins d'un alibi solide pour le moment du décès et était un citoyen respecté et bien intégré. Incapable de trouver assez de preuves contre Longue et ne disposant pas d'autres pistes, Douglas finit par laisser tomber l'affaire. Il envoya la substance bleue au docteur James Morton pour analyses. Le rapport de ce dernier est inclus au dossier : les informations sont similaires à celles décrivant le liquide bleu trouvé sur le corps des dernières victimes. Morton semble très excité par les perspectives qu'ouvre la découverte de la substance et par les secrets qu'elle renferme (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°12 » page précédente). Un article de presse est également inclus (voir « Aide de jeu de la Grande Chasse n°13 » ci-contre). Si les investigateurs souhaitent faire des recherches sur Morton dès à présent, ils découvrent seulement les résultats de l'enquête de routine du FBI (voir la section « James Morton » page 46).

Chalmers, enquête à distance

Les investigateurs peuvent découvrir les informations suivantes avec un test réussi de *Bibliothèque* ou l'utilisation d'agents sur place. Sur un test réussi de *Chance* à 50 %, un investigateur féru d'occultisme pourrait déjà avoir des informations sur les livres et la biographie de la cible dans ses propres documents. Chalmers est né en 1891 et est mort en 1928 ; c'était un occultiste reconnu et un auteur de romans horrifiques. Il est né à Partridgeville dans l'État de New York et a obtenu une licence à l'université Miskatonic. Il est ensuite allé vivre à Brooklyn où il a travaillé comme conservateur à la section archéologie du Manhattan Museum of Fine Arts. Il a écrit un grand nombre d'ouvrages sur l'occultisme, son plus célèbre étant *Les Observateurs de l'Ombre*, publié par la maison d'édition londonienne Charnel House Press. A la fin de sa vie, il est retourné à Partridgeville pour pouvoir mener ses recherches dans l'intimité.

Un investigateur spécialisé dans l'occultisme peut faire un test de *Chance* à 50 %, et n'importe quel personnage peut faire un test de *Bibliothèque* dans un bâtiment conséquent pour trouver le livre écrit par Chalmers, *Les Observateurs de l'Ombre*. L'ouvrage traite de l'utilisation de substances psycho-actives et de la méditation pour pratiquer une technique appelée « voyage temporel transcendantal ». On y trouve également une théorie établissant que les autres dimensions peuvent être atteintes en se rendant à des points ou des zones spécifiques du continuum espace-temps. Chalmers était convaincu qu'il serait possible d'apprendre les secrets du cosmos si cette méthode était maîtrisée.

10. Partridgeville

Les communications avec la police de Partridgeville passant par un téléphone ou une adresse e-mail ne sont guère fructueuses. Une tempête frappe actuellement la zone, interférant avec les ondes des portables et les transformateurs électriques. De plus, les forces de police locales ne coopèrent pas très bien avec ceux qu'ils voient comme des « gars prétentieux de la ville venus leur dire comment faire leur boulot. » Le Gardien devrait faire ce qu'il peut pour envoyer au moins un investigateur mener l'enquête dans la ville même. C'est l'affaire de quelques heures en voiture.

Des investigateurs travaillant pour les forces de l'ordre se voient opposer une certaine résistance de la part de leurs supérieurs s'ils expriment leur désir de se rendre à Partridgeville, mais la présence de l'ichor bleu et les détails extraordinaires du meurtre représentent une piste solide bien que mystérieuse.

La vieille ville coloniale est petite, délabrée et engourdie, un petit air de Nouvelle Angleterre planant au dessus de ses toits. Elle possède un terrain vague, d'étroites ruelles battues par les vents, un ensemble de petites maisons à bardeaux et une église congrégationaliste à clocher blanc. En partant du centre-ville, les voies s'élargissent et se font plus droites, et les jardins se font plus vastes et plus lugubres. Plus loin encore, on trouve des chantiers de construction et une zone industrielle miteuse. Des cadavres d'arbres allongés et des poteaux de téléphone renversés indiquent les récentes tempêtes. A la discrétion du Gardien, il est possible que l'orage soit encore présent au moment où les investigateurs arrivent, produisant une atmosphère inquiétante et interférant avec les communications.

La Gazette de Partridgeville : ce petit journal est toujours en activité. Les investigateurs peuvent fouiller ses archives en échange d'une demande polie et d'un test réussi de *Crédit* ou de *Droit* (ce sont, après tout, des étrangers). Ils trouvent rapidement l'article mentionnant la mort de Chalmers, mais un test réussi de *Bibliothèque* soulève un autre événement inhabituel ayant eu lieu le même jour, un tremblement de terre qui frappa le quartier des affaires et provoqua un incendie.

Halpin Chalmers : il existe des informations sur cet individu mais elles nécessitent du temps pour être trouvées. Tous ses associés sont aujourd'hui décédés. Le cimetière de Partridgeville arbore une pierre tombale

au-dessus du lieu de repos de l'occultiste. Si quelqu'un fouille les lieux, il ne trouve qu'une urne contenant les restes brûlés du défunt. Aucun fantôme ne rôde dans les environs : l'âme de Chalmers a été dévorée, il ne reste donc rien pouvant se manifester.

La police : le lieutenant Douglas (il a été promu entre temps) est mort il y a douze ans. Les archives sont contenues au sous-sol. Les documents liés au meurtre de Chalmers ont déjà été rassemblés par l'agent qui a faxé les informations aux investigateurs.

Les laboratoires chimiques de Partridgeville : le laboratoire où le docteur Morton travaillait est toujours en opération près du poste de police. Le gérant est affable et des plus serviables : un test réussi de *Crédit* offre un accès aux archives. Des investigateurs fouillant dans les anciens dossiers ont besoin de tests réussis de *Chance* à 60 % ou de *Bibliothèque* pour trouver chacun des éléments suivants :

- Une copie du rapport que James Morton a envoyé à Douglas que les investigateurs ont déjà lu
- Une lettre de démission envoyée par le docteur James Morton quatre mois après la rédaction du rapport sur la mort de Chalmers. La raison invoquée est la retraite anticipée. Le changement d'adresse indique le 316 Hobbes Lane à New York. Une photographie noir et blanc de Morton est attachée au dossier. Il s'agit d'un homme dans la cinquantaine doté d'yeux pénétrants
- Quelques notes du directeur du laboratoire, un certain Llewellyn Crabwell, portant sur le docteur Morton. Elles traitent principalement des difficultés qu'a le directeur à travailler avec Morton ; son supérieur décrit ce dernier comme un grand biologiste, mais Crabwell est suffisamment préoccupé par la fascination de son employé vis-à-vis de l'occultisme pour souhaiter garder un œil sur lui. Une des dernières notes le montre soulagé par la démission de Morton et le départ de ce dernier pour New York. « Sans doute pour se vautrer dans ses idées démentielles. Au moins il ne fera plus ça ici »
- Un vieux carnet de note ; la couverture intérieure porte le nom du docteur James Morton. Le carnet contient surtout des rapports d'analyses chimiques mais on peut aussi y trouver des références occasionnelles à des livres écrits par des personnes nommées Artephius, Paracelse et Démocrite d'Abdère (un test réussi de *Sciences occultes* révèle que ces noms appartiennent à de célèbres alchimistes des temps anciens), mais un test réussi d'*Intuition* suggère que ces noms pourraient aussi être recherchés dans New York (voir « Les voies de l'investigation » n°11, « James Morton » p.46). D'étranges symboles peuvent également être trouvés dans les pages : un test réussi de Sciences occultes les identifie comme des sigles alchimiques. Vers la fin du carnet, à une date remontant à quelques années après la mort de Chalmers, Morton écrit : « Enfin, j'ai trouvé l'Azoth ! ». Ses notes s'achèvent ensuite

Frank Longue : le nom de cet homme ne se trouve pas dans le bottin du téléphone. On peut néanmoins trouver une entrée à B. Longue, au 33 Sussex Drive, à la périphérie de la ville.
L'adresse correspond à un petit bungalow blanc. La pelouse est parfaitement tondue. Une girouette à l'allure étrange, en forme de croissant de lune avec une lentille en son centre, oscille sur le toit. Beatrice Longue, la fille de Frank, vient ouvrir la porte. C'est une vieille fille qui tient lieu de bibliothécaire en ville. Elle se montre amicale mais n'apporte aucune aide aux investigateurs si ces derniers se montrent indélicats, font des tests de *Droit*, etc. Dans ces cas, elle les traite avec froideur. Elle invite en revanche des personnes plus amicales à prendre du thé avec des biscuits.

Elle leur parle ensuite de son père, un écrivain de nouvelles horrifiques pour *Weird Tales* et d'autres magasines bon marché. Elle ramène à ses invités certains exemplaires jaunissant des numéros originaux afin qu'ils se fassent leur propre opinion. Tous les récits de Longue traitent de choses appelées « Les Bêtes Sombres », d'étranges créatures de ténèbres se cachant dans les forêts. Ces créatures ne peuvent être repoussées que par une lumière vive ou en refusant de laisser leur image se former dans son esprit ; ce sont des créatures nées de l'imagination : en fermant ses yeux avec fermeté et en cessant de croire en leur existence, il est possible de les faire disparaître.

Son père ne parlait de Chalmers qu'en de rares occasions et toujours avec tristesse. Il était mortifié d'être soupçonné d'avoir tué son ami. Une fois, dans un accès de dépression alcoolique, il mentionna le fait que Chalmers avait « regardé trop loin en arrière », et que quelque chose était revenue avec lui. Il avait alors ajouté : « Prends garde quand tu regardes au fond de l'abysse, car si d'aventure tu t'y absorbes, à son tour l'abysse regardera au fond de toi. »

Son père est mort il y a quinze ans, de cause naturelle. « L'âge. Son cœur a finalement cédé. »

Beatrice se souvient d'une vieille malle se trouvant au sous-sol, remplie par les affaires de Chalmers. Après une heure entière passée à fouiller dans les meubles brisés et les coffres de bois, les investigateurs trouvent la malle en question. L'intérieur contient toutes sortes de bricoles, des chandelles en argent, de la porcelaine de Chine, une montre en or, etc. Deux objets plus in-

Aide de jeu de la Grande Chasse n°13
Un écrivain occulte assassiné par un invité inconnu - Résumé d'un article de la *Gazette de Partridgeville* du 3 juillet 1928

Un crime horrible à Central Square ...

Le mystère entoure la mort de Halpin Chalmers

C'est à 9h00 aujourd'hui que le corps de Halpin Chalmers, auteur et journaliste, a été retrouvé dans une pièce vide au dessus de la bijouterie Smithwick & Isaacs au 24 Central Square.

Le rapport d'enquête indique que la pièce avait été louée meublée le 1er mai par monsieur Chalmers et que ce dernier s'était débarrassé de tous les meubles une quinzaine de jours avant le drame. L'homme était l'auteur de nombreux livres ésotériques portant sur le thème de l'occulte et était membre de la Bibliographic Guild. Il avait résidé un temps à Brooklyn dans la ville de New York.

Le corps a été retrouvé par monsieur L.E. Hancock, qui occupe l'appartement à l'opposé de celui de Chalmers, et par le gardien de l'immeuble. Tous deux sont entrés dans la chambre du défunt en utilisant un passe après qu'Hancock ait remarqué une odeur provenant des lieux, odeur décrite comme étant « extrêmement âcre et nauséabonde », poussant les deux individus à penser que Chalmers pouvait avoir oublié de couper le gaz de sa kitchenette.

Chalmers était étendu sur le dos au milieu de la pièce. Il était déshabillé, et sa poitrine et ses bras étaient recouverts par ce que le sergent-inspecteur Douglas de la police de Partridgeville nous a décrit comme « de l'ichor ou du pus étrange et bleuâtre. » La tête reposait sur la poitrine : elle avait été arrachée au reste du corps, et les traits du visage avaient été mutilés. Sous la tête se trouvait un trou traversant la poitrine, d'environ 2 cm de diamètre. Aucune trace de sang n'a été découverte sur les lieux.

Selon Douglas la pièce présentait [illegible] plus [illegible] des apparences. Les [illegible] des murs du plafond et du plancher avaient été [illegible] de plâtre de Paris, [illegible] plusieurs [illegible] des fragments s'étaient fissurés et étaient tombés pour finalement être regroupés et rassemblés sur le sol autour du cadavre en un triangle parfait.

En plus du corps, plusieurs feuilles de papier jauni carbonisées ont été retrouvées. Les documents sont remplis de motifs géométriques et de symboles étranges ainsi que de phrases gribouillées à la hâte. Les phrases en elle-mêmes sont pratiquement illisibles et la police les a jugées trop absurdes pour pouvoir fournir un quelconque indice quand à l'identité du responsable du crime. L'écrivain, que l'on pense être Chalmers lui-même, y exprime une peur terrible due à des individus inconnus le surveillant. Il y est également fait référence à des « Doles », des « satyres », des « cercles écarlates », une « formule einsteinienne » et au tremblement de terre du matin, ce dernier étant apparemment responsable de la chute des fragments de plâtre

La police a envoyé des échantillons de l'étrange substance bleue trouvée sur le corps de Chalmers aux laboratoires chimiques de Partridgeville : le sergent-inspecteur Douglas espère que leur rapport permettra d'apporter quelques lumières sur le crime le plus mystérieux de ces dernières années. Il est apparemment certain que Chalmers ait reçu la visite d'une personne la nuit précédant le tremblement de terre, monsieur Hancock ayant entendu distinctement les murmures d'une conversation en provenance de la pièce tandis qu'il passait par les escaliers. Les soupçons portent sur ce visiteur inconnu et la police travaille avec diligence pour découvrir son identité au plus tôt.

Des enquêtes sont également menées dans les asiles des environs afin de déterminer si des évasions ont été récemment constatées

Le journal secret de Chalmers, 1925-1928

Griffonné dans un anglais presque illisible, avec une couverture en cuir brûlée et décolorée, il est rempli de diagrammes géométriques étranges, d'équations mathématiques et de formules chimiques. Personne ne connaît l'existence de ce journal, et de nombreux occultistes feraient tout pour l'obtenir s'ils apprenaient son existence.

Il s'agit du dernier et du plus important volume du journal d'Halpin Chalmers. Il y décrit en détails ses recherches sur le voyage temporel transcendantal. Le lire permet également de comprendre que l'état mental de Chalmers s'était effondré au fil de ses expériences, la chute la plus terrible advenant après l'absorption d'une drogue appelée Liao et la rencontre avec quelque chose qu'il appelait « les Chiens de Tindalos. » Il décrit comment les Chiens sont seulement capables de passer à travers les espaces anguleux. Le journal s'achève sur ses travaux portant sur une équation complexe qu'il surnommait « La Formule d'Einstein », laquelle, espérait-il, pourrait repousser ses poursuivants. Il n'eut jamais la chance de la tester (voir page 58 à la section « Nouveaux sortilèges » pour une description de la Formule d'Einstein).

Il se décrit plâtrant tous les recoins de sa demeure dans le but d'empêcher les choses de l'atteindre, les créatures étant incapables de traverser les courbes. Il prie pour que les chiens finissent par abandonner après avoir réalisé qu'ils ne peuvent l'atteindre. Il s'inquiète cependant que « quelques temps » puissent représenter des millénaires pour ces choses.

Langue : anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 2
Occultisme : 2
Sciences formelles (Physique) : 2
Psychologie : 2
SAN : 1
Sortilèges : Formule d'Einstein

Chasse

téressants peuvent également être découverts : un livre relié de cuir, rempli de gribouillages étranges (il s'agit là du journal secret de Chalmers, voir ci-contre) et une petite boîte secrète chinoise (voir en marge « La Boîte de Tesseract »).

Ye Naked Truths : un Gardien souhaitant planter les graines du prochain scénario (« La vérité vous libérera »), décrit plus loin dans cet ouvrage, pourrait placer une copie de ce tome redouté dans la malle.

11. James Morton

Enquêter sur James Morton est difficile ; même après que les investigateurs aient trouvé des indices sur lui à Partridgeville, ils devront mener des recherches sur un homme ayant disparu il y a près d'un demi-siècle. Les pistes pointant dans sa direction sont indirectes et risquent de semer la confusion.

Les investigateurs peuvent demander au FBI de pratiquer une enquête de routine sur Morton ; cette dernière établit que l'homme est né à Boston, ne s'est jamais marié, a reçu un double doctorat en chimie et en bactériologie et que dans les années 20 c'était l'un des meilleurs médecins-légistes ; il vivait alors à Partridgeville. Il a été condamné avec sursis en 1927 pour avoir harcelé une secrétaire aux laboratoires chimiques où il travaillait à l'époque. Il a disparu en 1931 (en réalité il a changé d'identité en se rendant à New York, aucune information ne peut donc y être trouvée à son sujet).

S'ils ont trouvé le carnet oublié de Morton, les investigateurs peuvent faire des recherches en utilisant les noms d'alchimistes qu'il contient, à condition de réussir un test de *Bibliothèque* dans un établissement assez grand pour avoir des livres sur le sujet.

- **Artephius** : philosophe hermétique du 12ème siècle, il travailla sur le langage des oiseaux, le caractère des planètes, le futur et la Pierre philosophale. Son ouvrage le plus extraordinaire est le livre *De Vita Propaganda*, qu'il dit avoir écrit à l'âge de 1025 ans. Il y parle de l'Azoth, la matière première, qu'il décrit comme essentielle à la formule
- **Paracelse** : un des pères de l'alchimie, ayant pressenti que toute la matière découlé d'une substance primordiale qu'il appelait iliaster, aussi connue sous le nom Azoth. Il la décrit dans un livre ésotérique comme une substance bleue proche de la gelée. En elle étaient sensés s'unir tous les opposés. Un alchimiste pourrait tenter de recréer la substance via un rituel, une union spirituelle et chimique appelée « mariage chimique ». La cérémonie demande du sang ; les angles et les courbes fournissent les oppositions. Le Vas Hermeticum est une cuvette ronde dans laquelle création et pureté se voient associées, et est un anathème pour la pestilence issue des angles réguliers. Ces derniers sont considérés antithétiques au développement et à la guérison spirituels
- **Démocrite d'Abdère** : on raconte que « le plus grand des philosophes grecs » aurait réussi à fabriquer des émeraudes artificielles et d'autres joyaux, à dissoudre la pierre et à adoucir l'ivoire. Démocrite traita notamment de la création d'un diamant artificiel doté d'un nombre de facettes quasi-illimité, au point d'en faire une sphère virtuelle ; il mettait néanmoins en garde contre la création d'une chose pouvant unir les angles et les courbes et provoquer une réaction catastrophique. Il ne précisa jamais de quelle réaction il s'agissait

Si l'investigateur faisant des recherches sur ce sujet réussit un test d'*Intuition*, il découvre un livre ancien dans lequel Démocrite parle de la magie d'Hermès Trismégiste : cette section développe l'idée d'un mal contenu dans des opérations chimiques angulaires. A l'intérieur même du texte se trouve une formule permettant de créer la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, qu'il est possible d'apprendre (voir les nouveaux sortilèges page 58) *Note à l'intention du Gardien :* cette poussière est efficace contre Morton.

Toute personne faisant des recherches sur Paracelse et réussissant un test d'*Intuition* tombe sur un guide récent du Smithsonian Institute. Sur une page alignant les armes et autres engins se trouve une entrée concernant une épée ayant appartenu au maître alchimiste. La description affirme qu'elle fut forgée en 1350 en Allemagne, mesure 108 cm de long avec un pommeau de cristal et le mot AZOTH gravé sur la lame. L'épée fut achetée lors d'une vente aux enchères au célèbre Ausperghaus en 1925. *Note à l'intention du Gardien* : l'arme est enchantée et peut infliger des dégâts à toutes les créatures, y compris celles seulement vulnérables à la magie telles que les Chiens et Morton. Le moyen par lequel les investigateurs pourraient se procurer l'arme reste à la discrétion du Gardien ; il est très peu probable que le
Smithsonian les autorise à l'arracher à sa collection, quelles que soient les circonstances.

Les investigateurs pourraient tenter de suivre la piste de Morton à New York, et essayer de trouver le 316 Hobbes Lane. L'adresse n'existe cependant plus. Chercher dans de vieilles cartes de la ville et réussir un test de Bibliothèque révèle que Hobbes Lane était une petite rue qui exista à peine quinze ans. Voir la section « Hob's Court » ci-dessous pour plus de détails.

12. Hob's Court

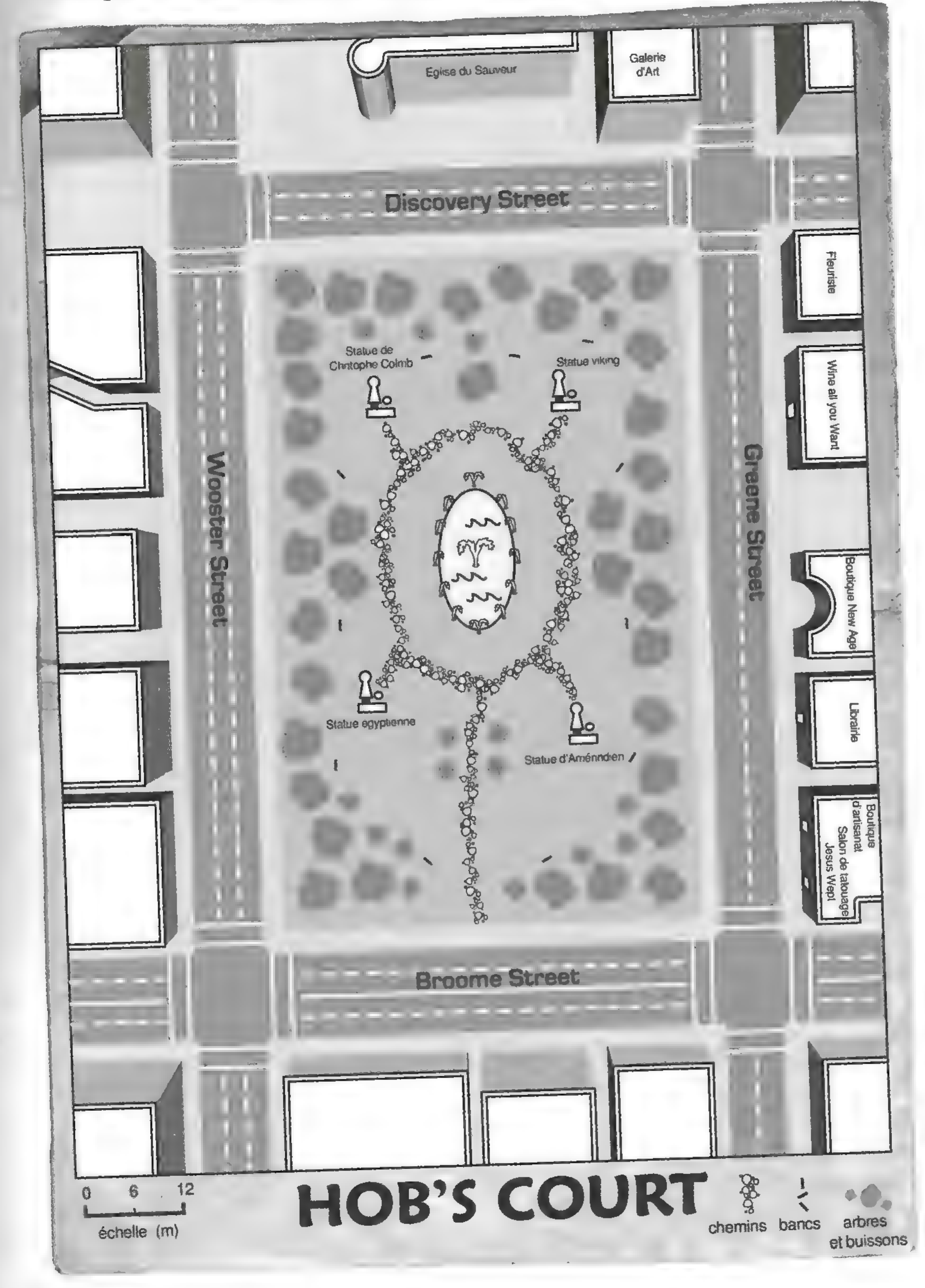
Et je vis enfin une vérité si terrible que personne n'avait jamais osé l'exhaler auparavant, le plus inmurmurable des secrets, le fait que cette ville de pierre et de cris n'était pas la perpétuation de la vieille New York comme Londres est celle du vieux Londres et Paris celle du vieux Paris,

mais qu'il s'agit en vérité d'un lieu de mort, dont le corps tentaculaire a été embaumé et infesté de choses animées et bizarres n'ayant rien à voir avec ce qui l'habitait quand elle était en vie.
– *He*, par H.P. Lovecraft

Hob's Court est un carré de boutiques situé dans SoHo, constitué de quatre blocs entre les intersections formées par les rues Discovery, Broome, Wooster et Greene. Au centre de la zone se trouve un petit parc avec des arbres, un bassin et des bancs. Le style des statues est plutôt éclectique : on y trouve les figures de certains « découvreurs de l'Amérique » historiques dont une statue de Christophe Colomb, un groupe de Vikings, des représentants d'une dynastie égyptienne et d'autres encore. Plusieurs globes géants montés sur piédestals dévoilent les routes de voyage réelles et théoriques utilisées par ces différents représentants.

Les boutiques longeant les rues sont typiques du quartier de SoHo : on trouve là des galeries d'art, des magasins chics, des ustensiles de maison hors de prix, de l'artisanat, de la nourriture exotique et bio, des fleurs, des restaurants branchés, etc. D'occasionnelles librairies New Age apparaissent ça et là. A la pointe nord une vieille église surplombe le parc. L'architecture de l'endroit reflète à la fois le passé et la rénovation de SoHo : des bâtiments d'acier de la fin du 19ème imitent plusieurs styles allant de l'italien au néo-classicisme en passant par le gothique victorien. De nombreux bâtiments dépourvus de métal tentent également de copier ces tendances. Les boutiques se suivent le long de rues secondaires s'éloignant en courbes du carré principal, créant dans certains endroits un véritable labyrinthe tortueux. De nombreuses allées de petite taille servent de raccourcis pour aller d'un point à un autre. Comme c'est le cas de nombreuses rues en dessous de Fourteenth Street, les voies deviennent peu à peu désorganisées. Elles peuvent être diagonales, alignées avec d'actuels ou d'anciens rivages, ou bien sont les descendants tortueux de quelques chemins empruntés par des éleveurs de bovins. Il est facile de se perdre sans une carte des rues.

Des sans-abris peuvent souvent être trouvés dans ces allées et ces parcs une fois la nuit tombée.



La Boîte de Tesseract

Il s'agit là de la petite boite à secrets chinoise en bois laqué qui peut être trouvée dans la malle. Chalmers a acheté cet objet en Chine un an avant sa mort. Sur les côtés se trouvent des glyphes de nature ésotérique, représentant des formules mathématiques spatiales ; Chalmers avait réussi à identifier leur nature grâce à ses recherches mais il n'est jamais parvenu à ouvrir la boîte. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* révèle que les glyphes sont des sceaux liés à une entité connue sous le nom de Daoloth.

Un investigateur peut « résoudre » le puzzle sur une réussite spéciale en *Intuition* ou en réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* (prendre le score le moins élevé des deux), ou sur une réussite spéciale lors d'un test de *Sciences formelles (Mathématiques ou Physique)*. En réussissant, le personnage donne momentanément à la boîte la forme d'un hypercube ou tesseract, une construction en quatre dimensions. Voir la boîte se transformer est pour le moins surprenant (et coûte 0/1 SAN). Lorsque le couvercle finit par se débloquer, demandez un test de *Chance* à 60 % au joueur responsable :

- Si le test indique un succès critique, la boîte s'étend pour prendre la forme d'un volume rectangulaire de la taille d'un réfrigérateur. L'intérieur est devenu un Portail menant là où le Gardien le désire. La porte reste ouverte 1D4 rounds, après quoi la boîte reprend sa taille normale
- Si le résultat des dés est inférieur ou égal au score de POU actuel de l'investigateur, une déchirure apparaît dans l'espace et de la fumée commence à s'en échapper. Un Vagabond dimensionnel s'en extirpe alors et fait quelques pas dans notre monde. Lié magiquement, il attend pendant 1D6 rounds les ordres de la personne qui a « résolu » le puzzle. Si aucun ordre n'est donné, il s'en retourne par où il est venu. Si quelqu'un l'attaque, il se défend, tente d'attraper son invocateur et disparaît
- Si le résultat des dés est supérieur au POU de l'investigateur tandis que le test est réussi, un fin brouillard se met à s'écouler, dans lequel des formes apparaissent peu à peu. L'observateur a droit à une vision d'une autre dimension, d'une autre époque, d'un autre lieu, ayant un lien avec ses pensées actuelles
- Si le test est échoué, un Vagabond dimensionnel apparaît, libre, et tente d'agripper son invocateur et de l'emmener dans l'endroit d'où il vient
- Sur un échec critique, Daoloth lui-même est invoqué, son essence s'échappant de la boîte pendant 1D6 rounds

Après avoir réussi à l'ouvrir une fois, un investigateur peut faire un test à -20% en *Intuition* afin de reproduire son exploit avec la boîte. Il n'y a pas de limites au nombre de fois où celle-ci peut être utilisée. Cependant, chaque fois qu'elle est ouverte par la même personne, réduisez le score de *Chance* de 5 %. Ces pénalités sont cumulatives.

Les personnes essayant d'ouvrir la boîte mais échouant au test initial peuvent chercher dans des textes occultes comme le *Necronomicon* ou le *Ye Naked Truths* (voir « La vérité vous libérera » page 72) pour y trouver la solution, si le Gardien le souhaite.

Le grimoire de Morton

Titre : *Le grimoire de James Morton, docteur en médecine*. Rédigé en anglais dans un carnet de notes scientifique. Des traductions provenant de divers textes alchimiques sont ajoutées au contenu. Certains des livres cités sont extrêmement anciens. L'écriture est assez fine et utilise une encre noire. Les pages reliées équivalent en nombre et en taille à un manuel scolaire de lycée. Il s'agit là du livre de Morton traitant de ses études alchimiques et magiques ; il est rempli de références à l'Élixir de Vie. Il détaille comment les substances qu'il cherchait sont apparues sur la scène d'un meurtre étrange avant de lui être envoyées pour être analysées. Il détaille également ses expériences avec la substance bleue qu'il appelle parfois « Azoth », et pour laquelle il donne une formule trouvée dans le *De Vita Propaganda*, ainsi que le rôle qu'a joué cette matière dans ses recherches sur l'immortalité. La dernière entrée de cette série date de 1942.

Un style nouveau et étrange, manuscrit, apparaît alors, similaire à celui de Morton mais plus appuyé, plus irrégulier, et plus difficile à déchiffrer.Toutes ces entrées portent des dates très récentes. Elles deviennent parfois des gribouillages déments nécessitant des tests de *Langue (anglais)* pour être comprises. Le rédacteur clame avoir passé des éons dans une dimension située par-delà les rives de l'espace et du temps. Il en est revenu pour permettre à ceux qu'il appelle désormais ses pairs d'entrer dans notre monde et de festoyer de ses habitants. Des lignes délirantes parlent de la création d'une « Clé », via un rituel nécessitant du sang. Les dernières pages semblent contenir la formule alchimique de quelque chose ; un test réussi de *Sciences formelles (chimie ou pharmacologie)* permet de l'identifier comme celle d'un composé anesthésiant.

Langue : anglais
Lieu : dans l'antre de Morton
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
SAN : 1
Mythe : 5
Occultisme : 5
Sciences formelles (chimie) : 3
Sciences de la vie (pharmacologie) : 2
Sortilèges : Créer la Clé vers l'Au-Delà, Créer l'Élixir de Vie, Créer la Drogue Liao, Créer de la para-kété

Recherches historiques

Des investigateurs menant des recherches sur l'histoire du quartier dans les archives publiques ou à la bibliothèque peuvent, en réussissant un test de *Bibliothèque*, apprendre les éléments suivants :

- Hob's Court a été bâti en 1963, suite à la démolition d'une vieille zone résidentielle délabrée située dans la partie industrielle de SoHo. Cette construction répond à la publication en 1962 par le City Club de New York d'une étude qualifiant le quartier de « dépotoir de la ville de New York » et de « taudis commercial numéro un. » De nombreux incendies d'origine industrielle lui ont valu le surnom d'« Enfer d'une centaine d'acres »
- Aucune rumeur parlant d'actes diaboliques, de fantômes ou de crimes particulièrement horribles ne peut être reliée à Hob's Court
- Le nom du quartier vient de la rue de « Hobbes Lane » qui était entourée d'entrepôts et d'usines. Celle-ci fut détruite et recouverte par de nouvelles constructions en 1963 lors de la mise en place de Hob's Court
- Une entreprise archéologique est actuellement en cours dans le tristement célèbre quartier de Five Points, dans le sud de Manhattan, à seulement quelques blocs de Hob's Court. Le projet a commencé en 1991. En 1842, Charles Dickens décrivit Five Points ainsi : « Ici aussi, on peut trouver des ruelles et des allées, tapissées d'une boue remontant aux genoux : des chambres souterraines, où les hommes dansent et jouent ; des maisons en ruines, ouvertes sur la rue et où, par de larges trous défigurant les murs, d'autres ruines viennent heurter le regard, comme si ce monde de vice et de misère n'avait rien de plus beau à montrer ; des logements hideux tirant leur nom des vols et des assassinats ; tout ce qui répugne, décline et décrépit, peut être trouvé ici. » De nombreux autres livres décrivent l'endroit jusque dans les années 1920 où il devint une place forte pour de nombreux gangsters. Five Points tire son nom de l'intersection créée par le croisement de trois rues : Orange (aujourd'hui Baxter), Cross (aujourd'hui Park) et Anthony (aujourd'hui Worth)

Five Points : le centre des fouilles archéologiques se trouve sur le nouveau Palais de Justice fédéral de Foley Square où les restes de nombreux logements ont été retrouvés. Certaines chambres souterraines ont également été découvertes. Plusieurs objets anciens ont été trouvés dans près de vingt toilettes extérieures et fosses sceptiques en pierre ou en briques. Les excavations sont au point mort pour le moment, compte tenu de la période de l'année. Le Gardien pourrait ajouter aux lieux toutes sortes de tunnels et de fausses pistes souterraines. Si les investigateurs devinent que Morton vit probablement dans les restes engloutis de la vieille ville, ils pourront explorer cette piste mais ne trouveront rien de concluant.

L'Église du Sauveur : une petite église surplombe le parc depuis le côté nord du quartier. Il s'agit là d'une église orthodoxe grecque ouverte tous les jours et dirigée par un certain Père Voineskos (voir la section « Caractéristiques » p. 60). L'endroit ne présente guère d'intérêts hormis le fait que le prêtre bénit chaque jour la fontaine attenante. Il est également possible d'y trouver des icônes religieuses, en échange d'un don conséquent à l'église.

Le 316 Hobbes Street

Si les investigateurs ont en leur possession cette adresse datant de 1928 où le courrier de Morton était sensé être réexpédié, ils peuvent examiner les archives municipales afin de trouver un plan d'époque du quartier. Sur un test réussi d'*Intuition* à -20% ou d'*Orientation*, ils parviennent à situer l'endroit où la demeure se trouvait. Elle est aujourd'hui recouverte par la boutique d'un caviste appelée Wine All You Want, située au coin nord-est de Hob's Court. L'endroit est fermé et le restera : les commerçants du quartier peuvent dire aux investigateurs que le propriétaire, un certain Jan Skorzeny, est parti en vacances quelques jours auparavant. Il disait être tombé subitement malade. Sur un test d'*Intuition* réussi, un investigateur peut entendre de la bouche d'un des commerçants que Skorzeny ressentait une « présence maléfique » planer sur les lieux. Si les investigateurs recherchent le caviste, ils découvrent que l'homme est parti en Europe de l'Est et qu'il ne reviendra pas avant un mois.

- Un commerçant voisin possède un jeu de clés de la boutique de Skorzeny. Des investigateurs décidant de pénétrer par effraction dans la maison doivent réussir à vaincre la FOR de 20 de la porte de devant. A l'intérieur se trouvent deux étages remplis de bouteilles soigneusement sélectionnées. A l'arrière, un escalier mène à une cave à vin de 9 mètres par 6. Fouiller le rez-de-chaussée à la recherche d'un passage ou d'un indice prend 1D4 heures et ne révèle rien, même avec une réussite critique lors d'un test de *Trouver Objet Caché*. Si Morton se trouve dans son laboratoire tandis que les investigateurs mènent leurs recherches, toute personne dotée d'un score de POU de 14 avec une réussite spéciale en Volonté peut sentir une présence étrange (perte de 0/1 SAN) lorsqu'il se tient près du coin sud-ouest de la cave. Les investigateurs pourront ensuite faire venir de l'aide pour commencer à creuser le sol à l'aide de marteaux, de pioches, etc.
- Sur un test réussi d'*Intuition*, les investigateurs peuvent trouver un géologue qui, avec une poignée d'étudiants, serait capable d'utiliser des machines pour établir un profil magnétométrique ou sismique du sol. L'homme en question est le docteur Paul Krakinoff (le Gardien peut gérer ce personnage ou le confier à un joueur ayant récemment perdu son investigateur). Le géologue ne peut venir sur place que les jours de semaine, à moins que l'importance de la mission ne lui soit signifiée par une grande quantité d'argent ou autre



La Clé de Cristal

chose. L'étude prend une heure entière, et révèle un espace creux situé à plus d'un mètre sous le béton et faisant approximativement 4 mètres sur 6 pour une profondeur de 3 mètres

- Si un magnétomètre est utilisé, Morton n'est pas alerté. Si un sismographe est employé, cela demande la création d'une petite explosion pour pouvoir détecter les espaces grâce aux vibrations. Le meurtrier pourrait ainsi prendre conscience de la présence d'intrus. L'examen révèle un espace creux situé en-dessous du coin nord-ouest de la cave ; il s'agit du laboratoire secret de Morton, recouvert durant les constructions de 1963

L'antre de Morton

Si les investigateurs font un trou à travers le sol, une horrible puanteur s'échappe soudain de l'espace situé en-dessous, nécessitant la réussite d'un test d'Endurance à -20% pour s'empêcher de vomir de façon incontrôlée pendant 2D3 rounds.

Si Morton n'a pas encore fini de créer la Clé de Cristal pour son rituel, il se trouve sur les lieux à moindre d'être en train de chasser ou de parler avec Gregor. Si la Clé est achevée, lui et Gregor attendent dans quelque bâtiment abandonné près du lieu où prendra place la rave. Si Morton est dans son antre, il tente de tuer toute personne présente dans la cave et de s'échapper avec son œuvre à demi-terminée. Il tente de fuir s'il descend à moins de 6 Points de Vie ou de 8 Points de Magie.

Le laboratoire lui-même est une pièce rectangulaire remplie de flacons étranges, d'engins métalliques et d'étagères pleines de livres (contenant des traités alchimiques). Il est possible que deux cadavres portant des canines augmentées et des vêtements gothiques soient allongés sur le sol ; il s'agit de Xavier et de Wolfen, d'anciens camarades de Gregor. Tiraillé par la faim, Morton s'est servi sur les anciens compagnons de son nouvel allié.

Un sac se trouve près d'une table, contenant des diamants grossièrement taillés pour une valeur de 928.000 dollars. Si Morton n'a pas réussi à terminer la Clé de Cristal, le sac est ouvert au centre de sa table de travail, son grimoire juste à côté (voir ci dessus) ainsi qu'un

Ils ont attendu des éons l'heure de leur revanche. L'Acte qui fut Commis sera bientôt puni ! Les temps du Ragnarok sont enfin venus ! Sa Seigneurie viendra, et festoiera de ceux dont l'âme nous revient de plein droit. Mh'ithrha, seigneur, vous vous libérerez des cordes qui retiennent mes frères de l'autre côté, et avalerez le monde ! Comme les humains l'ont prédit, Fenris brisera ses chaînes et précipitera le Crépuscule des Dieux.

Une fois ma tâche accomplie, les Grandes Chasses se répandront sur le monde. Je chercherai les gemmes et les cristaux les plus précieux de cette orbe pitoyable, et créerai des Clés de plus en plus grandes. Mes frères ravageront la terre pour rassasier leur faim et je festoierai à leurs côtés.

Bientôt je testerai la Clé. J'ai obtenu suffisamment de dérivés de Liao pour que mon serviteur humain les distribue. Si tout va bien, je pourrai bientôt offrir leurs proies à mes maîtres.

Je commence à avoir faim... il est temps de me repaître d'un de mes stupides invités...

Aide de jeu de la Grande Chasse n°14
La dernière note du Grimoire de James Morton

Les propriétés alchimiques des pierres précieuses

Ce tome pourrait entraîner les investigateurs dans de nouvelles aventures.

Même si Morton est parvenu à tester sa Clé, il découvre qu'il a besoin de beaucoup plus de points de POU afin de pouvoir enchanter une version suffisamment grande pour faire passer les Seigneurs de Tindalos. Il est peu probable qu'il gagne un jour la puissance d'un Dieu extérieur, il opte donc pour le plan suivant : recherchant des cristaux déjà imprégnés de forces magiques, il tente de les modifier et d'utiliser leur pouvoir intrinsèque pour ouvrir un portail vers Tindalos.

Durant sa quête, Morton a de plus en plus de mal à conserver une forme humaine et à ne pas perdre le contrôle de son appétit. Il risque de rassembler autour de lui des larbins comme Gregor, rêvant de gagner du pouvoir en échange de leur servitude, et de les envoyer chercher les pierres pour lui. Il pourrait même réussir à duper les investigateurs afin qu'ils trouvent les joyaux pour lui.

Morton pourrait bien être détruit à la fin de cette aventure. Si c'est le cas, des investigateurs curieux pourraient se mettre à chercher les pierres précieuses afin de satisfaire leur propre soif de connaissance mystique.

La description des pierres contenue dans le livre recèle de nombreuses références au vieux tome moisi. La Clé de Cristal peut également se trouver là.

De nombreux composés chimiques se trouvent sur une autre table, avec plusieurs bouteilles de 75 cl remplies de para-kété, et quelques douzaines de tablettes de cette nouvelle drogue mortelle. Sous certains flacons se trouvent les pages d'un article imprimé en 1883.

L'article : il s'agit d'une monographie sur l'immortalité rédigée par le docteur Richard Malcolm et imprimée en 1883. Elle décrit l'utilisation de divers réactifs et substances rares permettant de suspendre le processus de vieillissement. Certaines notes ont été gribouillées dans les marges à la main par Morton (avant son hybridation). Dans ces notes, il émet la théorie qu'en ajoutant de l'Azoth ainsi que du sang à une version modifiée de la formule du docteur Malcolm, la théorie pourrait marcher.

Un parchemin décomposé : il s'agit d'un traité alchimique permettant de créer des cristaux artificiels. La majorité du texte est endommagée et la technique ne peut plus être reproduite. Le texte est daté de 1603 et est signé par un certain Johannes van der Wyck.

Le vieux tome : c'est là une version anglaise d'un texte rare de Démocrite d'Abdère, *Les propriétés alchimiques des pierres précieuses*. Son contenu comprend plusieurs formules alchimiques permettant de combiner et de synthétiser des diamants artificiels et d'autres pierres précieuses. Une section située près de la fin du livre décrit certains joyaux uniques. Ces pierres sont dotées de pouvoirs mystiques pouvant être utilisés pour pratiquer certaines opérations chimiques.

La Clé de Cristal : il s'agit d'un cristal de la taille d'un gros pamplemousse. En l'observant avec minutie, un observateur peut apercevoir des millions de facettes minuscules, si petites que l'objet passe pour une sphère au toucher. Pour plus de détails, voir le sortilège Créer la Clé vers l'Au-Delà décrit à la fin de ce scénario. Après 15h00 le jour 8, le cristal est enchanté avec 8 points de POU (avant cela, il ne s'agit que d'un diamant énorme à l'allure extraordinaire). L'espace situé autour de l'objet commence alors à se tordre et à ronger la barrière séparant l'univers tindalosien du nôtre ; son aire d'effet mesure 24 m de rayon et l'objet en lui-même possède 8 Points de Vie et 24 points d'armure. Si les investigateurs emportent le cristal en l'absence de Morton, ce dernier se mettra ensuite à les suivre : il est lié à l'objet et peut le pister sans difficulté. Il le reprendra, tuant tous ceux qui se mettront en travers de sa route.

13. Patrouilles et rencontres

Entre les jours 3 et 9, les investigateurs peuvent tenter de surveiller certains endroits de Hob's Court ou tout simplement effectuer des patrouilles nocturnes. Plusieurs rencontres peuvent avoir lieu la semaine suivant le début de la mission.

Jour 3 : une patrouille de police remarque des mouvements dans une allée partant de la rue Wooster, entre Grand et Canal. Se rendant sur place, elle découvre la victime n°3. Une puanteur terrible s'attarde sur les lieux. L'allée est une impasse et aucune trace du tueur n'est retrouvée.

Jour 4 : à 22h00, Morton cambriole la bijouterie European Treasures. Gregor et ses amis Xavier et Wolfen décident de retrouver le vampire dont parle le *Daily Eye*. Gregor a décidé de devenir un véritable vampire et a besoin de quelqu'un pouvant « l'amener de l'autre côté ». A 23h08, une patrouille de police aperçoit trois silhouettes se dirigeant vers une allée reliant les rues Mercer et Greene, entre Spring et Broome. Le signalement est envoyé par radio. A 23h14, l'allée est couverte sur ses deux entrées par six véhicules de police. Les trois Goths paniquent et discutent de la suite des opérations.

Si les investigateurs entrent dans l'allée au cours des cinq minutes suivantes, ils aperçoivent trois hommes de grande taille, maigrelets, dotés de canines allongées et portant des vêtements ainsi que des trench-coats noirs, en train de grogner. Tous trois tentent d'escalader une échelle de secours cinq minutes plus tard ou quand la police intervient. Tirer

dans le dos d'un suspect en fuite a des répercussions légales, surtout si des témoins sont présents. Les trois individus atteignent le toit, ce qui peut entraîner une poursuite en hauteur. Agressés, ils ne répondent pas à moins de croire que cela leur permettra de s'échapper. Aucun ne souhaite mettre sa vie en danger.

S'ils parviennent à s'échapper, les trois hommes se rendent au Katakomb où ils se mettent à boire abondamment pour se calmer. Capturés, ils racontent qu'ils chassaient le vampire pour le capturer car celui-ci donnait aux Goths une mauvaise réputation. Ils demandent à voir leur avocat avant de dire quoi que ce soit d'autre. Ils seront relâchés huit heures plus tard ; il n'y a aucune preuve permettant de les inculper à moins qu'ils n'aient résisté aux autorités. Même s'ils sont arrêtés, l'avocat de Gregor trouve une faille et les fait sortir quatre petites heures plus tard (ce qui ne les empêchera pas d'être poursuivis ensuite).

Pendant que la police se concentre sur les trois Goths, Morton frappe à nouveau, tuant la victime n°4 à trois blocs de là. Quentin Collins survit et devient un témoin (voir la section « Les trois témoins » plus haut). L'attaque a lieu dans une allée partant de la rue Grande, entre Lafayette et Centre.

Jour 5 : Gregor et ses camarades font une nouvelle tentative. Ils prennent une radio portable branchée sur la fréquence de la police et attendent dans le salon de tatouage Jesus Wept, prêts à se rendre sur la prochaine scène de crime. Béni par quelque ange démoniaque, Gregor voir la sombre silhouette de Morton attraper la victime n°5 à 23h00 ; l'assassin emmène sa proie dans une impasse partant de la rue Wooster et faisant face à Hob's Court. Gregor et ses amis foncent vers la ruelle ; quand le jeune homme aperçoit Morton, il tombe à genoux et clame : « Maître ! »

Une voiture de patrouille passe dans le coin et aperçoit du mouvement dans l'allée. Un des policiers appelle à l'aide avec sa radio pendant que l'autre fonce sur les lieux et brandit son arme.

Morton se débarrasse des deux patrouilleurs. Il regarde alors les trois Goths tremblotants, et décide de se servir d'eux : ils l'aideront à comprendre les usages de cette cité et de ce temps. Il peut également les utiliser comme pions... ou comme casse-croûte s'il doit faire profil bas plus tard. D'autres voitures de police commençant à arriver, il ordonne aux trois humains de l'attendre au bout de l'allée.

Au moment où les investigateurs débarquent, trois autres voitures de patrouille sont déjà là. Morton ressemble à une silhouette vêtue de noir faisant voler les policiers tout autour de lui avant de retourner une voiture de police et de bloquer l'allée. Avant que les investigateurs n'aient le temps de s'organiser, il file soudain en direction de l'impasse (à moins que les investigateurs n'aient été là dès le début de la rencontre).

Des investigateurs escaladant l'obstacle et courant dans l'impasse ne font qu'apercevoir une bouffée de brume se dissipant, et sentir la puanteur réminiscente de la chair en décomposition. Chaque policier impliqué dans l'altercation est mort, la tête broyée, la nuque brisée, les membres arrachés... les jambes et le pelvis d'un homme ont disparu (Morton lui a déchiré la moitié inférieure comme s'il s'agissait d'un cookie). Ce carnage entraîne une perte de 1/1D6+1 SAN. Il y a bien trop de témoins pour pouvoir étouffer l'affaire : les journaux du lendemain matin sont pris de folie.

Pendant ce temps, Morton rassemble puis emporte les trois Goths dans son antre. Après leur avoir parlé, il décide d'utiliser Gregor pour l'aider à distribuer un dérivé du Liao lors d'un rassemblement de mortels. Il décide également d'utiliser les deux autres comme en-cas.

Jour 6 : la force d'intervention ratisse la zone en usant de toutes les ressources disponibles et envoie même une policière en civil dans les allées pour y jouer le rôle d'appât (une investigatrice peut parfaitement jouer ce rôle). Le Gardien peut situer la scène n'importe où dans SoHo : tandis que la policière marche le long d'une allée peu après 23h00, de la brume commence à s'échapper d'un des coins de la ruelle. Morton apparaît un round plus tard. Huit policiers plus Bill Mayham et le capitaine Matheson foncent alors sur les lieux, avec les investigateurs si ceux-ci le désirent. Quatre voitures de police vont bloquer les deux extrémités du passage. Des hélicoptères se mettent à survoler la zone 1D4 minutes plus tard, braquant des projecteurs tandis que 1D10 policiers supplémentaires débarquent chaque round.

Morton se lâche entièrement. Le Gardien devrait s'assurer qu'il démontre là toute l'étendue de ses pouvoirs. Les investigateurs auront ainsi une petite idée de ce à quoi ils sont confrontés.

Si les investigateurs attendent à une certaine distance, le Gardien peut utiliser la vue supérieure de Morton pour lui faire étudier les environs ; l'assassin pourra ensuite se téléporter à côté d'eux. Les futures victimes sentiront une horrible odeur, remarqueront de la brume derrière eux et se retourneront pour tomber nez-à-nez avec l'hybride, souriant de ses dents immenses et aiguisées puis ouvrant une bouche affamée).

Le nombre impressionnant de policiers et l'usage d'armes lourdes stressent suffisamment Morton pour que ce dernier ne prenne pas de risques inconsidérés. Il phase jusqu'à son laboratoire dès qu'il descend à 8 Points de Magie ou s'il risque d'être capturé.

Mythe de Cthulhu (d'où les gains entraînés par sa lecture). Au Gardien de décider des informations concernant chaque joyau (ses pouvoirs, sa localisation, etc.) excepté pour le Cristal du Chaos, aussi appelé Trapézohédron Rutilant.

Langue : anglais
Lieu : dans l'antre de Morton
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
SAN : 1
Mythe : 3
Sortilèges : aucun

Le Gardien pourrait également autoriser la découverte de certaines des pierres suivantes, mentionnées dans le livre :

- Le Feu d'Assurbanipal, une gemme flamboyante enserrée dans les doigts osseux d'un ancien roi et située quelque part dans le désert persique (Iran)
- L'œil de Zeus, aussi connu sous le nom d'Oracle d'Amon. Il est dit que la pierre peut lier l'âme d'un mort à un lieu, et qu'elle peut aussi être utilisée en Nécromancie. Son dernier propriétaire connu fut Antiochos I (une personne comme Larissa Mc Tavish peut découvrir que la description de l'objet ressemble étonnamment à celle d'un diamant appelé L'Étoile polaire, qui fut perdu lors d'un vol transatlantique dans les années 1920)
- Le Cœur du Démon, un énorme rubis sensé pouvoir ressusciter les morts. Une personne comme Larissa Mc Tavish peut découvrir que la description de l'objet ressemble étonnamment à celle d'un rubis de 78 carats appelé L'œil de Sitar, qui fut volé dans un musée de Los Angeles dans les années 1920
- La Pierre Sombre, un cristal d'un brun trouble dont la légende dit qu'il fut façonné par les Lémuriens. Il est sensé offrir un grand pouvoir ainsi qu'une vaste connaissance mystique à son porteur
- Le Cristal du Chaos, une gemme d'une noirceur absolue, amenée sur Terre par des démons ailés, et utilisée autrefois par un pharaon fou de l'ancienne Égypte. Il serait caché dans une vallée sans nom, secrète, dans la crypte de ce pharaon-sorcier fou appelé Nephren-Ka. « Cristal du Chaos » est bien évidemment l'autre nom du Trapézohédron Rutilant. Le paragraphe indique seulement qu'il était utilisé pour apporter au monde un savoir destructeur, et qu'après le sorcier fou Nephren-Ka il fut la propriété de la Reine-goule Nitocris. Le livre ne mentionne pas Celui qui Hante les Ténèbres, Nyarlathotep ou les véritables pouvoirs du Trapézohédron Rutilant. Pour une description et un historique complets de la pierre maudite, voir le scénario « L'âge de raison » situé p. 120



Jour 7 : Morton lâche Gregor avec des échantillons de para-kété à 23 h 00. Voir la section « Une nouvelle drogue sévit dans la rue » pour la suite des événements. Quand la troupe retourne à l'antre, Morton dévore l'âme de Xavier le Goth. En voyant cela, Gregor danse de joie en pensant qu'un jour il sera aussi fort que son maître. Wolfen perd son sang-froid, et Gregor le frappe à la tête avant de l'enchaîner à un mur.

Jour 8 : rien ne se passe. Morton mange l'âme de Wolfen et reste dans son laboratoire. Gregor a perdu l'esprit et sert désormais fanatiquement son Maître.

Jour 9 : Morton et Gregor se rendent à Central Park. Aucune activité à Hob's Court. Voir la section « Central Park » ci-dessous pour plus de détails.

14. Central Park

Des recherches dans n'importe quelle bibliothèque ou l'achat d'un guide de la ville fournissent les éléments suivants : Central Park est un espace de 843 acres ayant échappé aux manigances des promoteurs immobiliers grâce à une campagne du *New York Evening Post* commencée en 1850. Il fut conçu par Frederick Law Olmsted et Calvert Vaux, et construit par une équipe de 3000 ouvriers aidés de 400 chevaux. Central Park accueille désormais des centaines d'activités différentes telles que le jogging, le cyclisme, l'équitation, le skating, le croquet, etc. La zone est raisonnablement sûre durant le jour et même la nuit dans les zones bien fréquentées. Les routes sont fermées aux voitures les week-ends.

Le lac se trouve dans la partie la plus au sud du parc. Dans le coin nord-est de l'étendue d'eau est situé le Loeb Boathouse où il est possible de louer un canot à rames pour aller faire un tour sur les eaux, ou un vélo pour se balader sur la terre ferme. L'endroit sert également des en-cas et possède des tables où il est possible de déjeuner.

Au nord du lac se trouve le Ramble, une zone de collines boisées traversées de sentiers tortueux. Les passionnés d'oiseaux s'y rendent souvent tôt le matin à la période des migrations de printemps et d'automne.

Fouiller l'endroit ne révèle aucun indice quand à l'endroit où se tiendra la rave.

La rave de la Marche spectrale jour 9

Voici Halloween. Les ravers, leurs amis et leurs connaissances sont prêts à se lancer dans une grande nuit pleine de drogues et de bruits. Ils commencent à se rassembler près du globe de Christophe Colomb à 21h00 ou 22h00. Chaque fois qu'un groupe d'une vingtaine de personne se forme, il se met à marcher en direction du site (cela évite de se faire remarquer par la police). Près de deux cent personnes se rendent à la rave de cette façon. Au moins le double arrive après avoir attendu près du lac afin de voir où les festivités commenceraient (les organisateurs de la rave arrivent sur place pour tout installer à 21h00).

Les investigateurs pourraient s'habiller pour éviter d'attirer l'attention et se joindre à la procession.

Dès le début, un certain nombre de ravers ont déjà bu une grande quantité d'alcool et peut-être même fumé quelques joints.

La route passe devant le bâtiment « hanté » du film *Ghostbusters*, au 55 Central Park West, près de la 66ème rue. Des ravers mâles lancent alors des répliques telles que « Je suis Vince Clortho, le Maître des Clés de Gozer ! » ce à quoi les filles répondent en hurlant « Je suis Zul, le Cerbère de la Porte ! » avant de se lancer dans des caresses et des embrassades provocatrices. A ce point, les ravers commencent à consommer de l'ecstasy, du crystal, du GHB, du LSD et de la kétamine.

La route continue vers le nord pour s'arrêter devant le Dakota building sur la 72ème rue. Faisant partie des premiers immeubles d'appartements chics de West Side, ce bâtiment massif est maintenant plus connu pour avoir été l'endroit où *Rosemary's Baby* a été tourné et où John Lennon a été abattu. Les ravers adressent divers saluts satanistes et lancent des tirades comme « Il a les yeux de son père ! » et « Toutes des sorcières ! ». Ceux qui n'ont



Morton rencontre la police de New York

pas encore utilisé les drogues habituelles commencent à leur tour à se servir. La consommation de champignons et de PCP commence.

Les ravers prennent alors la direction du parc et passent à travers une petite bande d'espace vert vallonnée, baptisée Strawberry Fields en mémoire de John Lennon. Les fêtards se mettent à chanter des tubes des Beatles avec ironie. En raison des drogues ingérées, certains d'entre eux commencent à croire voir le fantôme du chanteur. La plupart consomment activement drogues et alcool.

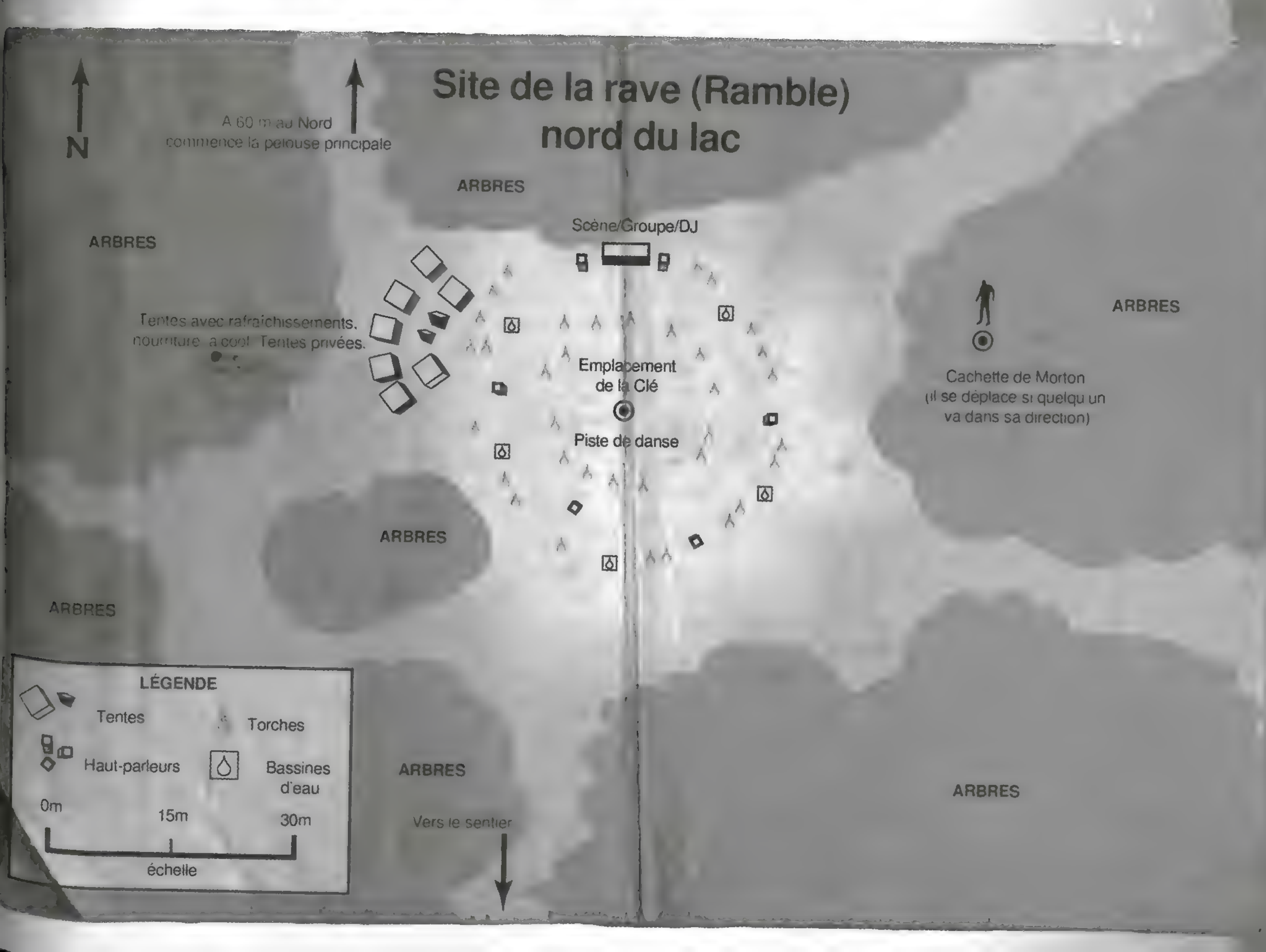
Le groupe continue le long d'un chemin en direction du côté nord du lac, vers le Ramble.

Les ravers qui s'étaient rendus directement au lac arrivent aux environs de 22h30. Environ une vingtaine au départ, ils se sont tous dirigés vers le Ramble. Quelques torches ont été plantées sur des bâtons autour d'une petite clairière. La scène et les haut-parleurs ont été également placés en cercles autour de la « piste » de danse. De grands réservoirs d'eau ont été disposés ça et là pour que les ravers ne se déshydratent pas. La fête commence ; le reste des participants arrivera durant la nuit, par groupes d'une dizaine de personnes.
Des centaines de danseurs tournoient au son de la musique qui s'échappe des super-woofers, devant la lumière des torches incandescentes, enivrés par la drogue. Ils sont habillés de bien des façons : confortable, geek, star du porno, Goth... Près du système stéréo, certains tournent pour jouer le rôle de DJ. La drogue passe de main en main comme autant de bonbons : héroïne synthétique, crystal-meth, Spécial K (kétamine), GHB, PCP, marijuana, alcool et bien d'autres produits encore, utilisés avec un total abandon. La fête vient à peine de commencer.

Morton et Gregor

Cette série d'événements dépend de la façon dont le scénario s'est déroulé. A partir du jour 7, Morton a terminé la préparation de sa parakété. Le soir même, il a donné plusieurs échantillons à Gregor pour les tester sur des sujets. Si Gregor a été d'une façon ou d'une autre retiré du paysage, Morton attend la nuit de la rave pour agir. Si Morton a donné la drogue à Gregor mais a été détruit avant la rave, son serviteur tente tout de même d'accomplir sa mission et de distribuer la substance. Modifiez les événements en fonction de ce qui s'est réellement passé.

Gregor rejoint la Marche spectrale aux environs de 22 h 15. Quand il atteint Strawberry Fields, il commence à distribuer des échantillons gratuits de para-kété sous forme de pilules. Une fois dans la clairière, il écoule discrètement sa réserve de drogue liquide dans les containers à eau, puis se remet à distribuer ses échantillons.



Morton se dirige vers le lac à 22h00 et se cache près du Boathouse. Il observe un moment les ravers qui se dirigent vers le Ramble, puis se faufile dans les bois. A 23h00, il distord l'espace pour pouvoir glisser sa réserve de para-kété dans les grands réservoirs d'eau sans se faire repérer. Il entre dans la fête à 23h30.

Morton va droit vers le centre de la rave et pose la Clé à cet endroit. La plupart des gens sont en train de danser comme des déments et remarquent à peine son comportement.

Si rien ne vient interférer avec ses plans, de nombreuses personnes entrent dans une sorte de transe et se mettent à crier qu'elles sont en plein trip démentiel. Elles bredouillent des choses à propos de visions du passé, et d'exploration temporelle de plus en plus avancée. Après quoi elles se mettent à hurler tandis qu'elles aperçoivent les Chiens de Tindalos et que leur conscience est brutalement ramenée au temps présent. Elles finissent par tomber à terre sans cesser de crier. Tout cela prend une trentaine de minutes.

Le portail s'ouvre

Si la Clé est toujours en place et intacte, si les ravers ont pris de la para-kété et s'ils sont en train de hurler à même le sol, le nombre d'âmes humaines liées à la dimension tindalosienne permet au portail de se manifester.

Dans une zone de 24 mètres de rayon centrée autour de la Clé de Cristal, l'air se met à ondoyer comme si de la chaleur montait brusquement du sol. A minuit, une image brumeuse apparaît, venant se superposer au monde réel. Les étranges tours spiralées et noires d'une ville s'affichent sur un ciel de pure obscurité. Derrière les fenêtres des bâtiments on peut voir des yeux rougeoyer. L'image se fait de plus en plus réelle. Le portail s'ouvre 2D4 rounds plus tard.

Les ravers sont perturbés par ce qui semble être une hallucination mais ils sont trop occupés à aider leurs amis hurlants pour y faire trop attention. Cependant, leur incapacité à raisonner causée par la drogue commence à les faire paniquer. Une peur morbide grandit en eux avant de se changer en terreur. Les investigateurs doivent réussir un test de *Volonté* pour éviter d'être eux aussi paralysés par l'horreur jusqu'à ce que quelqu'un vienne les réveiller. Toutes les personnes faisant l'expérience de cette aura de terreur doivent effectuer un test de SAN (1/1D2). Des hurlements d'animaux se font soudain entendre, nécessitant un autre test (1/1D4 SAN). Le temps passant, les hurlements se font de plus en plus proches (voir la section « Caractéristiques » aux pages 60 et suivantes).

L'image finit par devenir aussi pure que du cristal tandis qu'une horde de Chiens fait son arrivée. Les molosses doivent rester dans le cercle de 24 mètres de rayon entourant la Clé. Toute personne se trouvant dans la zone se voit rapidement déchiquetée tandis que son âme est dévorée. Les investigateurs dans le cercle doivent réussir à s'enfuir ; chacun d'eux a 1D3 Chiens à ses trousses tant qu'il n'est pas sorti de la distorsion spatiale. La scène de carnage coûte aux témoins 4/3D10 SAN. Voir le LdB de *L'Appel de Cthulhu* pour les caractéristiques d'un Chien de Tindalos type.

Tandis que la Grande Chasse se poursuit, une paire de mâchoires de la taille d'un camion commence à se matérialiser au dessus du charnier, avec de grands yeux flamboyants sur le dessus. De l'ichor bleu se met à tomber de cette bouche sur le terrain en-dessous. Des segments triangulaires en cristal formant la tête d'une entité-loup gigantesque commencent à se rassembler autour des dents et des yeux. Il s'agit là du Seigneur de Tindalos, Mh'ithrha, que les humains connaissent depuis fort longtemps. Sa meilleure représentation est Fenris, le loup de la mythologie nordique, qui aidera à l'avènement du Ragnarök, le crépuscule des dieux. Voir ce visage monstrueux se pencher au-dessus du carnage demande un autre test de Santé Mentale (6/1D100 SAN). Le Portail reste néanmoins trop petit, et seule une partie du « museau » et des yeux de Mh'ithrha peuvent passer au travers. L'expérience reste un succès : si Morton parvient à s'enfuir, il tentera par la suite d'agrandir sa Clé.

Une fois que tous les humains dans la zone ont été tués, les Chiens retournent à Tindalos et le portail se dissipe.

Morton garde la Clé avec férocité. Il ne se battra pas jusqu'à la mort, car il sait que s'il disparaît le plan des Tindalosiens sera menacé, et en raison de son état diminué (-8 en POU et sans doute vidé de ses Points de Magie) il tentera sans doute de s'échapper à pieds et de trouver une cachette. Les investigateurs pourraient le poursuivre et le détruire.

Si rien ne vient interrompre ses plans, Morton s'échappe et le portail se ferme. La Clé expérimentale a fini par fondre et se changer en une vase à base de carbone : ayant ouvert un portail vers Tindalos, son POU a été dépensé. Morton se mettra par la suite à chercher un moyen d'obtenir d'avantage de pierres précieuses dotées de propriétés mystiques inhérentes. Son but sera de créer des Clés assez grandes pour dévorer des villes et permettre le passage des Seigneurs de Tindalos afin qu'ils se repaissent de toute l'humanité.

Note à l'intention du Gardien : si les investigateurs sont parvenus d'une façon ou d'une autre à rendre impossible l'organisation d'une rave à Central Park, les organisateurs de la Marche spectrale décident de la faire au Katakomb. Le Gardien peut décider que les ravers font tout de même une marche ou qu'ils se rendent directement à la boîte de nuit pour s'éclater. Il faudra sans doute modifier les événements décrits ci-dessus pour les conformer à ce changement. Si la Clé de Cristal est utilisée au Katakomb, sa sphère d'action englobe le bâtiment tout entier.

Déjouer les plans de Morton

Morton est un ennemi terrible mais il n'est pas invincible pour autant. Selon l'ingéniosité des investigateurs, il est possible que ces derniers découvrent un moyen pour le détruire. Voici quelques possibilités :

Les explosifs : faites-le sauter avec tout ce que vous avez ! Cela pourrait fonctionner, mais le Gardien devrait permettre à Morton de tordre l'espace et de renvoyer la majorité des dégâts vers son environnement (donnant l'impression que tout a explosé à part lui et le petit carré de terrain sur lequel il se tient). Les dégâts infligés aux bâtiments et les risques encourus par les passants devraient entraîner une contre-attaque violente, pas seulement de la part de Morton mais aussi de la Loi.

Utiliser la Formule d'Einstein : celle-ci peut fournir une certaine protection ou bannir les Chiens. Cette dernière option, demandant à Yog-Sothoth d'entrer dans notre monde pendant quelques instants, risque d'entraîner d'avantage de destruction et de folie que les plans de Morton. Cependant, cela bannira les Tindalosiens et repoussera leurs futurs plans d'invasion. Si Morton est présent lorsque Yog-Sothoth se manifeste, ses pouvoirs tindalosiens sont annulés pendant 2D8 heures et il perd 10 points de POU définitivement.

Des armes magiques : la Dague de Kendari se trouvant dans le bureau de Palmer est une véritable arme magique. Elle inflige des dégâts complets à Morton qui ne peut les régénérer. C'est également le cas de l'Épée de Paracelse se trouvant au Smithsonian Institute. Cependant, en venir aux mains avec Morton est probablement suicidaire.

La Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste : Morton est vulnérable à cette mixture alchimique qui lui inflige des dégâts complets qu'il ne peut régénérer. Se rapprocher suffisamment pour pouvoir la lui lancer peut également se révéler suicidaire. Durant certaines parties tests, des investigateurs ont demandé aux laboratoires du FBI de produire de grandes quantités de cette substance avant de la mélanger à de la poudre de cartouches de fusils. Le Gardien a alors décrété que ces munitions sphériques améliorées infligeaient 2D4 points de dégâts par coup (en raison de la dilution et de l'éparpillement). L'intrépide force d'intervention, épaulée par des membres des SWAT, s'est ensuite lancée dans un échange de tirs avec les Chiens au beau milieu de la zone de distorsion ; le combat s'est terminé sur une victoire amère, les créatures s'enfuyant en ne laissant que quelques survivants parmi les humains.

Tactiques sphériques : si les investigateurs mettent les indices bout à bout, ils peuvent découvrir que les sphères repoussent Morton et annulent ses pouvoirs affectant l'espace. Ils pourraient ainsi mettre en place un piège et l'enfermer dans une sorte de cage sphérique ou concevoir des armes envoyant des projectiles ronds (Morton subira des dommages complets mais pourra toujours régénérer les blessures ainsi infligées). Les investigateurs pourraient également emmener des sphères portables derrière lesquelles se cacher pour surprendre leur adversaire.

Quand Morton est au plus mal : si les investigateurs attendent la nuit de la rave pour affronter Morton, ce dernier est réduit à 16 points de POU à cause de l'enchantement de la Clé. Sous cette forme affaiblie, il est plus facile à mettre au tapis. Attendre aussi longtemps fait néanmoins courir le risque de l'ouverture du portail vers Tindalos, même si Morton est tué durant le processus.

Poser un traceur sur Morton : les investigateurs pourraient vouloir attacher un traceur électronique ou radioactif sur le bon docteur, via un test d'attaque ou de lancer quelconque. En raison de la nature du meurtrier, les signaux ou radiations sont ensuite envoyées dans l'hyper-espace et mènent vers quantités de fausses pistes partout dans SoHo. Morton ôte néanmoins son imperméable pour travailler dans son laboratoire ; si le transmetteur est sur le vêtement, un Gardien bienveillant pourrait alors autoriser l'engin à envoyer un signal fiable aux investigateurs (sur un test réussi de *Chance* à 30 % éventuellement).

Remporter une victoire

La destruction de la Clé stoppe l'ouverture du portail. Les investigateurs pourraient même mettre la main dessus avant la nuit funeste, mais Morton traquera le cristal tant que ce dernier ne sera pas détruit. Tenter de briser la Clé une fois que celle-ci a été enchantée comporte des risques (voir le nouveau sortilège *Créer une Clé vers l'Au-delà* p. 59). Si l'objet est détruit pendant le rituel alors que la dimension tindalosienne entre en phase avec la nôtre, la zone de 24 mètres de rayon toute entière est emportée par des forces inter-dimensionnelles, et Morton est attrapé par un vortex et emmené dans les royaumes de Tindalos. Les investigateurs se trouvant sur place doivent réussir des tests d'*Athlétisme* pour ne pas être emportés dans un autre espace-temps. Même en réussissant leur test, ils perdent 4D6 Points de Vie à cause des débris, des éclairs d'énergie et des vents terribles balayant la zone. Un test réussi d'*Esquive* leur permet de trouver un couvert partiel et de ne subir que 2D6 points de dégâts. Il est donc conseillé d'utiliser des armes à feu pour détruire la Clé, mais Morton est là pour la protéger et altérer l'espace autour de lui pour dévier les coups. Les investigateurs pourraient tenter d'empêcher la rave de la Marche spectrale en envoyant la police et d'autres groupes sur les lieux. S'ils agissent ainsi, Morton tente de s'échapper (il a de bonnes chances de réussir si le raid est prématuré). Il attendra ensuite son heure, montera un autre laboratoire quelque part et attendra une autre opportunité d'agir. Le Gardien pourra l'utiliser par la suite en tant qu'ennemi récurrent.

Coûts et gains de Santé Mentale

Actions	Points de Santé Mentale
Détruire Morton	+1D10
Capturer Morton	+1D6
Empêcher l'ouverture du portail	+1D10
Utiliser la Formule d'Einstein sans faire apparaître Yog-Sothoth	+1D4
Empêcher les ravers d'être drogués à la para-kété	+1D4
Magnus survit	+1D3
Aider à soigner Kate Rowlins	+1D2
Magnus meurt	–1D4
Les ravers sont drogués à la para-kété puis dévorés	-1D4
Le portail est ouvert	–1D10
Morton s'échappe	-1D6
Utiliser la Formule d'Einstein pour faire apparaître Yog-Sothoth	-1D10
Pour chaque nouvelle victime (sans compter la police) après le jour 3	-1

Nouveaux sortilèges

Créer l'Élixir de Vie

Ce sortilège est une variante d'une ancienne formule alchimique permettant d'étendre la vie indéfiniment. La concoction de Morton a seulement fonctionné par accident en utilisant l'ichor bleu des Tindalosiens. Cette version, combinée avec la substance étrangère, convertit un humain en une forme de vie tindalosienne. Les ingrédients se trouvant dans la liste de Morton comprennent de la poussière de diamants (pour une valeur de 20.000 dollars actuels), du sang humain (5 litres de sang d'enfant, bouillis pour en faire une sorte de goudron), toutes sortes d'herbes étranges (un test d'*Intuition* pour les trouver plus 1000 dollars) et un laboratoire pour assembler le tout.

Par accident, les herbes spéciales que Morton a commandées étaient périmées, et c'est cette pourriture qui a produit les agents nécessaires à la réaction particulière de l'ichor. Toute personne tentant de reproduire la formule sans l'ichor obtient une boisson répugnante (plus une perte de SAN et des problèmes légaux dépendant de la façon dont elle a obtenu du sang d'enfant). Avec l'ichor, elle sent en la buvant que quelque chose pourrit en elle jusqu'à ce qu'elle parvienne à l'excréter. Pendant une journée, la substance court dans son système digestif, provoquant une souffrance insoutenable et demandant une réussite spéciale en *Endurance* chaque heure pour pouvoir faire autre chose que se tordre et hurler de douleur. Elle sent également son âme se faire « mordre » et perd 2/1D6 points de Santé Mentale. Avant que l'ichor ne soit excrété, il prélève 1D3 points de POU et 1D3 points de CON. La personne devra également être nourrie par stomie digestive pour le restant de ses jours. Sur une réussite spéciale en *Volonté*, le buveur a un « coup de chance » et commence à se transformer en créature comme Morton auparavant.

Créer la drogue Liao

Des substances rares d'une valeur d'environ 1000 dollars doivent être mélangées pour créer une dose de drogue Liao. La concoction n'entraîne aucune perte de Santé Mentale. Une fois ingérée, elle permet d'envoyer son esprit vagabonder à travers le temps et l'espace ; si un test de *Volonté* est réussi, le consommateur peut guider son esprit dans la direction voulue. Chaque minute passée après l'absorption coûte 1 Point de Magie ; les effets peuvent donc durer autant de minutes que l'utilisateur a de points. L'utilisateur voit son environnement s'assombrir et les objets disparaître. Il commence à se sentir dissocié de son corps et a la sensation de quitter la pièce. Une impression profonde d'anticipation le saisit. Il se met à voir et à ressentir tous les points existant dans l'espace-temps au même moment ; cette impression peut être déstabilisante, terrifiante voire même être confondue avec les prémisses de la folie (test de Santé Mentale 1/1D4). Il y a cependant d'autres risques : si l'esprit de l'utilisateur s'aventure trop loin dans le passé ou le futur, il commence à percevoir les monstrueuses machinations du Mythe et risque de devoir effectuer d'autres tests de Santé Mentale.

S'il remonte loin, très loin dans le temps, les angles et les courbes se manifestent, et les formes commencent à se tordre et à se métamorphoser, emplissant le spectateur d'effroi (1/1D6 SAN). Il perçoit alors une odeur, indescriptible et pénétrante, si nauséabonde qu'elle peut à peine être supportée. Le voyageur peut rencontrer les Chiens de Tindalos à ce stade, ce qui risque de se révéler désastreux.

Quand la drogue Liao cesse de faire effet ou quand l'utilisateur arrive à court de Points de Magie, ce dernier sombre dans l'inconscience. Il peut être réveillé physiquement par un ami ce qui a pour effet de faire revenir son esprit dans le présent.

Créer de la para-kétamine « para-kété »

Il s'agit là du sortilège « Créer la drogue Liao » modifié par Morton. Ce dernier l'a synthétisé pour faire un croisement entre la Liao et la kétamine, les deux substances ayant de nombreuses similarités structurelles. Le coût en Points de Magie et la durée de l'effet sont les mêmes pour les deux drogues. Chaque dose de para-kété coûte 800 dollars à fabriquer (la kétamine est courante dans les réseaux de drogue). Lancer ce sortilège nécessite de déjà connaître « Créer la drogue Liao ».

La différence entre la Liao et la para-kété est que la drogue de Morton envoie toujours l'esprit dériver vers le passé. La para-kété est également extrêmement addictive : après la première dose, l'utilisateur veut en reprendre et doit réussir un test de *Volonté* à -10 % pour résister à accepter si on lui en propose. Après une deuxième utilisation, le test de *Volonté* est à -20 % ; après une troisième dose, il doit effectuer une réussite spéciale chaque jour pour s'empêcher de passer tout son temps à chercher de la drogue. Des prises régulières de kétamine peuvent être utilisées pour limiter ce besoin ; autrement, toutes les compétences du personnages sont réduites de 20 % pendant 3D6 semaines.

Ces envies restent présentes pendant six mois. Prendre plus de kétamine permet au personnage de mener une vie presque normale. Après trois semaines d'utilisation, l'utilisateur n'a plus qu'un malus de 10 % à toutes ses compétences. Pour se débarrasser des dégâts cérébraux chroniques de la kétamine, le personnage doit suivre un programme de désintoxication, être sur la touche pendant trois mois puis bénéficier d'un test réussi de *Psychiatrie*.

La Formule d'Einstein

Le journal de Halpin Chalmers contient une formule mathématique complexe combinée avec un rituel occulte. Pour apprendre ce sortilège, le sorcier doit avoir un score d'au moins 40 % dans les compétences *Sciences formelles (mathématiques)* et *Sciences formelles (physique)*. Sans ces connaissances, il ne voit là-dedans qu'un tas d'équations absconses. S'il a les scores requis, il peut apprendre le sortilège sur un test réussi d'*Intuition* en 4D4 heures (à la discrétion du Gardien, des modificateurs de recherche peuvent être appliqués au temps d'apprentissage). Toute personne réussissant un test de *Sciences formelles (mathématiques ou physique)* a le sentiment que ce sortilège est extrêmement dangereux compte tenu de l'implication de lois physiques hyper-dimensionnelles. Il s'agit là d'une variante du sortilège « Appeler Yog-Sothoth », conçue pour invoquer la forme sphérique du Dieu extérieur.

Pour réussir l'invocation, un cercle de craie doit être tracé sur le sol. Le sorcier doit se tenir à l'intérieur et se concentrer sur des formules numériques spécifiques traitant d'extrapolations de sphères et de section sphériques placées dans diverses hyper-dimensions, ce qui épuise suffisamment l'esprit pour coûter 0/1D2 SAN. L'invocateur ressent ensuite le besoin de laisser partir sa « force vitale » : il sacrifie 1 point de POU et 10 Points de Magie.

A ce moment, les forces qui sont lâchées soudainement balayent une zone de 9 mètres de rayon avec des vents de FOR 10 ; seul le sorcier est épargné. Des sphères multicolores, comprenant même des couleurs encore jamais vues dans cette dimension, et de tailles diverses commencent à bouillonner hors de l'éther, tout autour de l'invocateur (0/1D2 SAN). Ce dernier peut sentir des forces incroyables transcender l'espace-temps près de lui. Il peut décider de résister au processus en réussissant un test de *Volonté* afin d'arrêter ce qui vient. Un tel acte interrompt le sortilège.

S'il souhaite continuer, il doit se concentrer sur la formation autour de lui d'une sphère de 5 mètres de rayon, faite d'énergie temporelle. Le cercle de craie s'élève dans les airs et se met à tournoyer autour du sorcier à une vitesse de plus en plus grande, un peu comme un hula-hoop gyroscopique, jusqu'à former la sphère d'énergie chronale. Le lanceur perd 0/1D2 SAN par round tandis que des forces cosmiques ravagent son esprit. Aucun Tindalosien ne peut franchir cette barrière ; si l'un d'eux ne fait qu'effleurer la sphère, il perd 1D8 Points de Vie et est renvoyé sur Tindalos. Si Morton entre en contact avec elle, il subit les 1D8 points de dégâts mais n'est pas banni (il perd 1D6 points de POU à la place). Si la Clé de Cristal est dans le rayon de la sphère ou est touchée par elle, elle est instantanément détruite. Le sortilège peut être stoppé sur un test réussi de *Volonté* à -20 % (une chance par round) ; sans cela, il continue que le sorcier le veuille ou non.

L'incantateur peut se déplacer à vitesse normale tout en maintenant la sphère, aussi longtemps qu'il réussit un test d'*Intuition* à chaque round. Un échec entraîne la fin du sortilège et dissipe la sphère. Pendant qu'il maintient la sphère, le sorcier ne peut entreprendre d'autres actions plus compliquées qu'un déplacement. Il peut néanmoins l'utiliser pour bloquer au sol Morton et/ou les Tindalosiens : les chances d'obtenir un tel effet sont égales à la compétence *Corps à corps (lutte)*. La cible peut tenter d'esquiver normalement.

L'invocateur peut devenir temporairement fou pendant qu'il maintient la sphère ; si cela doit arriver, les événements suivants ont lieu : le sorcier commence à flotter au-dessus du sol, à planer, les yeux luisant de puissance brute pendant les 2D4 prochains rounds. Il se met à perdre 1D8 points de Santé Mentale par round de façon automatique, son esprit se remplissant de la connaissance et du pouvoir de Yog-Sothoth. Il entraperçoit des dimensions plus élevées (voir les pouvoirs de Morton). A ce stade, il se prend à rire et à qualifier les autres d'« insectes méritant d'être écrasés comme des coquilles. »

(A la discrétion du Gardien, le sorcier peut faire un test de *Volonté* pour exploser plutôt que continuer le sortilège. De plus, les autres personnages peuvent tuer le malheureux avant qu'il ne soit trop tard : blesser l'invocateur autorise un autre test de *Volonté*, et le tuer entraîne automatiquement une explosion. Assister à un tel événement fait perdre 1/1D4 SAN plus 0/1D3 SAN pour le meurtre d'un ami).

Un sorcier devenu fou devient un avatar de Yog-Sothoth. Durant les 2D3 prochains rounds, il commence à se transformer en un amas de bulles sphériques (toutes personnes assistant à la transformation complète perd 6/1D100 SAN.) Si des Tindalosiens sont présents sur les lieux, l'aura du Dieu Extérieur les renvoie dans leur dimension.

Yog-Sothoth reste un round de plus pour provoquer le chaos. L'esprit du sorcier fusionne avec le dieu et est totalement dilué dans le néant ; une seconde avant la dissolution, il perçoit les forces fondamentales du temps et de l'espace.

Créer la Clé vers l'Au-Delà

Ce sortilège fut appris par Morton durant son hibernation, tandis que son esprit errait par-delà le temps. Seuls les Seigneurs de Tindalos le connaissent : cette puissante formule magique permet de créer une sorte de clé à partir d'un diamant dépourvu de défauts, un cristal synthétique doté de tant de faces qu'il ressemble à une sphère parfaite. L'espace autour de la Clé de Cristal se distord et amincit les barrières séparant notre monde de la dimension tindalosienne. Pour chaque point de POU investi dans la Clé durant sa création, celle-ci gagne 1 Point de Vie et 3 points d'armure ainsi qu'une aire d'effet de 3 mètres de rayon.

Plus la Clé est endommagée, plus elle devient fragile. Un tel acte peut entraîner des effets de distorsion imprévisibles : toute personne dotée

de pouvoirs psychiques ou sous l'effet de substances apparentées à la Liao peut alors facilement sentir les entités malignes de Tindalos ; elle peut voir les Chiens par intermittence, et le temps de trajet de ces créatures devient des minutes plutôt que des jours (environ 3D20 rounds). Si de nombreuses personnes attirent les Chiens (leurs scores de POU combinés doivent dépasser 100), la zone autour de la Clé se met à miroiter, laissant lentement se matérialiser la vision des tours tindalosiennes.

Les Chiens arrivent en meutes dans la zone d'effet de la Clé. S'ils tuent tous les humains sur place, le contact est brisé, le portail se referme et la Clé fond sous la forme d'un résidu à base de carbone : chaque Clé ne peut ouvrir qu'un seul portail. Si l'objet est détruit, ou entouré par une barrière sphérique, les Chiens perdent sa trace et ne peuvent plus arriver. S'ils parviennent sur Terre, ils ne peuvent rester que tant que des humains demeurent dans la zone d'effet de la distorsion spatiale. Si tous les humains sont tués, le lien s'évanouit, et les Chiens s'estompent tandis qu'ils repartent vers Tindalos. Si Morton voit que ce sortilège fonctionne, il commencera à créer de plus grandes Clés, dans l'objectif d'en construire une assez grande pour ouvrir un portail permanent vers Tindalos.

Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste

Ce sortilège, apparenté à Poussière de Suleiman, crée un poudre dorée qui n'affecte que les créatures d'origine extraterrestre (ce qui exclut humains, Profonds, Goules, Serviteurs de Glaaki, Habitants du Sable, Peuple Serpent et Chthoniens, mais pas Polypes Volants, Choses Très Anciennes, Shoggoths et Larves Stellaires). Il coûte 4 points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale.
La préparation de la poudre nécessite 1 kg d'ingrédients et composants chimiques courants. Soixante grammes de la décoction suffisent pour 1 dose. La formule permet d'en fabriquer 16 doses. Une réussite de Chimie ou de Pharmacologie est aussi nécessaire ; le Gardien devrait se charger du tirage et garder le résultat secret, l'enchanteur n'ayant aucun moyen de savoir si le produit est efficace.
N'importe qui peut utiliser la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, mais la cible doit se trouver à une portée raisonnable de Lancer. Sur un jet réussi de Lancer, la poudre inflige d'horribles brûlures à la créature extraterrestre, soit 2D6 points de dommages. L'armure n'apporte aucune protection. Chaque Lancer réussi de la poudre délivre les mêmes dégâts. En cas d'échec, le nuage de poussière inflige quand même 1 point de dommages. Pour que la créature y échappe totalement, il faut que les dés indiquent une maladresse. Seules les entités les plus terrifiantes continuent de se battre après une application du produit.
Les effets de la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste sont horribles et coûtent à l'observateur sensible 0/1D3 points de Santé Mentale. La créature s'agite dans tous les sens, parfois en hurlant. Son corps se met à fumer et à brûler comme s'il était rongé par un puissant acide.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des PNJs principaux apparaissant dans ce scénario. Chaque entrée indique ce qu'un test réussi de *Connaissance* permet d'apprendre. Une entrée « De l'intérieur » est également incluse : il s'agit là de faits/rumeurs/histoires à propos des personnages, obtenus via un test approprié de la compétence *Contact & Ressources* ou grâce au milieu social de l'investigateur concerné (par exemple, les connaissances « de l'intérieur » à propos de Bill Mayham peuvent être obtenues via un test de *Persuasion* sur une connaissance du FBI ou, si l'investigateur concerné est lui-même membre du FBI, via un simple test de *Contact & Ressources* ou de *Connaissance*). Au Gardien la charge de créer les opportunités de roleplay permettant de trouver ces informations. La plupart ne sont que des fausses-pistes. Une brève note intitulée « Intrigue » indique au Gardien comment utiliser le personnage pour approfondir le scénario. Celles intitulées « Apparence » décrivent les personnages et se trouvent en-dessous de leurs caractéristiques.

Les humains apparaissent par ordre alphabétique et sont suivis par une liste séparée pour les monstres.

Êtres humains

Richard Belasco, docteur en médecine, spécialiste en autopsies, FBI (investigateur possible)

Connaissance : il y a quelques années, Belasco fut présenté par une chaîne public comme un « Quincy » (personnage de la série éponyme, NdT) moderne de la vie réelle, un spécialiste des autopsies.

De l'intérieur : Belasco est un bosseur, passionné par tout ce qui touche aux empreintes digitales. Son surnom est « monsieur TOC ». Il bénéficie souvent d'intuitions soudaines lui permettant de découvrir des éléments évidents que tous les autres avaient manqués. Il aime également se rendre sur le terrain pour voir les lieux des meurtres et a même importé des méthodes archéologiques pour l'aider dans les enquêtes.

Intrigue : Belasco est un homme amical mais morbide. Travailler aussi régulièrement avec des cadavres nécessite un certain degré de tolérance et il lance fréquemment des plaisanteries douteuses. Il veut souvent accompagner les investigateurs dans leurs enquêtes.

Chester Boulder, procureur de district

Connaissance : le procureur Bouldeur est

d'avantage un politicien qu'un homme de loi, en pleine campagne pour sa réélection prévue quelques mois plus tard. Il n'aime pas être contrecarré, et a ruiné les carrières de nombreuses personnes ayant interféré avec ses plans.

De l'intérieur : Boulder rêve de devenir maire. Son casier judiciaire est vierge, mais il s'agit là d'un adversaire redoutable. Sa première femme est morte dans un mystérieux accident de bateau.

Intrigue : le procureur crucifiera toute personne changeant cette enquête en quelque chose de délirant. Il fera en sorte que celle-ci soit interrogée par l'IRS (le service des impôts américain – Internal Revenue Service), suspendue de ses fonctions, écartée de toute promotion, visée par de sales rumeurs, etc. Il s'agit d'un vrai salopard narcissique.

Blake Conrad, docteur en médecine, psychiatre, consultant pour le FBI

Connaissance : le docteur Conrad est consultant pour le FBI ; il aide les agents à établir des profils psychologiques, à traquer et traiter les responsables d'actes illicites et les criminels. Il est bien connu dans les cercles académiques et voyage à travers le pays pour donner des conférences qui sont très appréciées dans le milieu. Il participe également à des talk-shows occasionnels.

De l'intérieur : le docteur Conrad avait l'habitude de démasquer les charlatans prétendant posséder des pouvoirs psychiques ou être capables de faire de la magie, mais on disait alors qu'en réalité il cherchait des preuves de l'existence du surnaturel. Toujours est-il que, agacé par l'aspect manipulateur de ces êtres, il est devenu si sceptique qu'on peut le considérer comme mauvais. Il ne se contente plus de révéler les arnaques, il s'assure que le monde sache qu'il a été dupé et aide les gens à poursuivre les charlatans. Il est très respecté en tant qu'expert dans son domaine.

Intrigue : toute personne parlant de magie se met à dos le bon docteur, à moins de pouvoir lui montrer de la « vraie magie ». Si cela arrivait, il entrerait dans une rage terrible en cherchant à comprendre « comment cela fonctionne ». Si le sortilège était puissant ou entraînait l'apparition d'une entité du Mythe, il finirait par avoir la foi. Jusque-là, il continuera de se moquer de Magnus et de tous ceux soutenant les théories de ce dernier.

R'as Al Gourdie, médecin-légiste de la police (« Docteur Goulie »)

Connaissance : Gourdie vient d'Arabie Saoudite. C'est un médecin-légiste respecté ayant fait ses études en Amérique et qui ne compte pas ses heures.

De l'intérieur : le surnom de Gourdie au sein du groupe d'intervention, « Goulie », est dû aux longues heures que l'homme passe à la morgue. Les gens remarquent généralement ses étranges traits, ses longues canines jaunâtres et son visage presque canin. Un membre de l'équipe de nettoyage dit avoir vu Gourdie caresser des corps au beau milieu de la nuit. La rumeur raconte que le médecin-légiste pourrait être nécrophile ; c'est en fait un accro au travail qui fera tout pour terminer ce qu'il a à faire.

Intrigue : le visage de goule de Gourdie et ses étranges manies peuvent être exagérés par le Gardien pour leurrer les investigateurs. Il se mettra en colère si les investigateurs s'insinuent par la force dans son travail ; il commencera alors à vendre des informations à Cole Shack et, s'ils le mettent vraiment hors de lui, à effacer des preuves. Il vit dans un appartement délabré dans le Bronx. Fouiller son habitat débusque une copie jamais ouverte du Coran et une penderie remplie de poupées gonflables. Un livre largement consulté portant sur le cannibalisme se trouve sur la table de chevet. Il s'ouvre presque spontanément sur une reproduction d'une gravure sur bois représentant quelqu'un préparant un repas.

Gregor le Goth

Connaissance : à moins que les investigateurs ne soient déjà dans la scène Goth, pas grand chose.

De l'intérieur : ceux du milieu se souviennent que Gregor est un solitaire, rejeté par la plupart des Goths. « Il est à fond dans ces trucs vampiriques ! Tu sais, il paraît qu'il dort même dans un cercueil et qu'il boit le sang de ses losers de copains. Ce mec est taré. »

Le vrai nom de Gregor est Clark Huntley. Ayant été victime de parents violents, humilié sans pitié par ses pairs à cause de son nom, il a fait l'expérience de la mort lors du décès de sa seule source de confort, sa grand-mère, quand il avait douze ans. Quelque part, la vision du monde de Clark est alors devenue pour le moins sombre. Il est devenu Goth. Pas le Goth ordinaire, hélas non, même ce milieu l'a rejeté. Il est allé trop loin dans l'identification à l'imagerie vampirique, au point de posséder désormais des canines allongées de façon permanente, de dormir dans un cercueil et de partager son sang avec les autres exilés. Il est obsédé par le désir de se venger du monde entier ; il pressent que s'il obtenait des pouvoirs vampiriques et l'immortalité, il pourrait déchaîner sa colère sur tous ceux qu'il déteste. Ses parents sont morts lors d'un incendie quelques années auparavant, mais personne n'a pu prouver que Clark était responsable. Il vit désormais avec quelques camarades pro-vampires dans un entrepôt abandonné où un certain nombre de gosses des rues viennent squatter. Il travaille à mi-temps comme artiste au salon de tatouage Jesus Wept.

Le docteur Belasco

48 ans, médecin-légiste (cf. p 20)

Belasco a la quarantaine bien tassée ; ses cheveux sont gris et il se rase chaque matin. Il s'habille de façon plutôt ordinaire et ne possède qu'un seul costume. Il semble souvent porter des vêtements dépareillés. Il peut arborer un sourire plutôt lugubre quand il balance une de ses plaisanteries douteuses.

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétences

Bibliothèque	50 %
Criminalistique : médecine	85 %
Crédit	60 %
Informatique	50 %
Médecine	90 %
Premiers soins	70 %
Sciences de la vie : pharmacologie	60 %
Sciences humaines : Anthropologie	25 %
Archéologie	20 %
Trouver Objet Caché	80 %

Armes

• Automatique 9mm dégâts 1D10	20 %
• Bagarre dégâts 1D3	25 %

Chester Boulder

45 ans, procureur de district (cf. p 16)

Chester à l'apparence d'un homme grand et mince, la quarantaine, les cheveux gris, bien rasé. Il porte toujours des costumes chics coûtant plus de 1000 dollars. Il fume le cigare.

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	75 %
Comptabilité	50 %
Crédit	90 %
Droit	80 %
Écouter	50 %
Persuasion	80 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	60 %

Armes

- Bagarre 70 %
  dégâts 1D3 + 2

Le docteur Blake Conrad

51 ans, psychiatre, consultant pour le FBI (p. 17)

Conrad est au beau milieu de la cinquantaine et porte une barbe freudienne et des lunettes cerclées d'or. Il s'habille de chandails à col roulé et de vestes sport et de pantalons sombres. Il semble souvent ne pas prêter attention à ce qui se passe autour de lui, mais il est ensuite capable de faire un résumé de tout ce qui s'est passé à travers un simple commentaire plein de profondeur.

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	60 %
Crédit	70 %
Informatique	50 %
Médecine	70 %
Premiers soins	60 %
Psychanalyse	45 %
Psychiatrie	80 %
Psychologie	65 %
Pharmacologie	70 %
Anthropologie	25 %
Sciences occultes	25 %

Armes

- Automatique 9mm 30 %
  dégâts 1D10
- M16 semi-automatique 80 %
  dégâts 2D8
- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3

R'as Al Gourdie

50 ans, médecin-légiste de la police (cf. p 19)

Gourdie est presque chauve, des touffes de cheveux gris venant étoffer les côtés de son crâne. Ses yeux sont jaunes (une

Intrigue : le rôle de Gregor est expliqué dans la chronologie. Ses dents ont reçu une prothèse trois mois auparavant, des mains du docteur Palmer. Un dossier se trouvant dans le bureau de ce dernier porte le vrai nom du garçon. Bien qu'il s'agisse d'une fausse piste menant à Palmer, elle pourrait également conduire accidentellement les investigateurs à Morton via Gregor.

Si le Goth est embarqué et interrogé, il ne retourne pas au squat une fois libéré. Il peut cependant être suivi facilement : ce n'est que le jour suivant sa libération qu'il se rend au squat puis à son travail. Après qu'il ait pris contact avec Morton, ses actions possibles sont décrites dans les diverses sections de ce scénario.

Simon Magnus, consultant en occultisme et vampiriste

Connaissance : Magnus est considéré comme un excentrique au mieux, comme un dingue au pire. Il est connu pour ses apparitions télévisuelles dans des émissions mettant en avant l'étrange, le bizarre, l'inexpliqué. Il vit dans une grande maison de grès brun dans le district de SoHo. Sa spécialité est le vampire ; il a produit (et joué dans) *Dracula : fait ou fiction*, et *Le Nosferatu*, deux documentaires sur les mort-vivants.

De l'intérieur : Magnus est bien connu dans les cercles d'occultisme. Il est l'héritier de la fortune des Magnus (son père, Hongrois, était dans les munitions) et emploie bon nombre de personnes pour l'aider à rassembler des données sur les phénomènes surnaturels. C'est un membre de la Société royale d'Angleterre de Recherche Psychique. Magnus raconte avoir combattu un vrai vampire en Europe centrale ; il croit aux morts-vivants, aux fantômes et aux autres formes de revenants. La plupart de ses collègues le considèrent comme un fou. Il possède néanmoins un fan club dont les membres se portent souvent volontaires pour l'aider à étudier les phénomènes paranormaux.

Intrigue : Magnus tente de modifier les faits pour les faire se conformer à son obsession envers les vampires : le tueur en série en est forcément un. Baratineur expérimenté, il peut se montrer très persuasif : il parle bien, est intelligent et éduqué. Il veut aider les investigateurs et les suit en bavardant et en gesticulant. Il pourrait être mis à l'écart de façon intelligente en se voyant confier une mission ainsi que son propre groupe de suivants serviles.

Si Magnus se penche sur les origines grecques de Mircalla ou de Helen Stavros, il se met à penser que l'un d'entre eux (ou les deux) est le vampire grec qu'il croit poursuivre. Sa santé mentale est suffisamment basse pour qu'un choc émotionnel important le pousse à tenter de les imbiber d'essence pour les incinérer.

Magnus vit dans une maison de grès brun à l'angle nord-est des rues West Broadway et Grand. Il s'agit d'un bâtiment doté d'un étage et d'un système d'alarme ; l'intérieur est décoré à la façon d'un film de la Hammer et le salon est une réplique parfaite des années 1880. L'endroit est rempli de livres et d'objets sur les vampires, y compris des films muets et des ustensiles de farces et attrapes. Des investigateurs fouillant sa demeure trouvent une petite boîte contenant des crocs rétractables, un cadeau du docteur Palmer qui est un fan de Magnus. Il est inutile de préciser que le lien entre le docteur et le consultant n'est qu'une fausse-piste de plus sur laquelle envoyer les investigateurs.

Le capitaine Jules Matheson, police de New York, groupe spéciale d'intervention

Connaissance : Matheson est un officier de police cartésien qui déteste tout ce qui vient le gêner quand il tente d'appréhender un criminel. Il méprise les médias et considère toute personne n'ayant pas fait la guerre ou été blessé en faisant son devoir comme quelqu'un ne méritant pas de critiquer ses méthodes.

De l'intérieur : c'est un membre de la NRA, l'association des amateurs d'armes à feu (National Rifle Association). Un rapport d'incident le concernant décrit comment il a tabassé un reporter « venu le gêner. » Il a combattu au Vietnam où il a acquis le surnom de « Matheson le monstre » à cause des tactiques brutales qu'il menait contre l'ennemi. La rumeur raconte qu'il a déjà posé des fausses preuves sur une affaire criminelle et envoyé un innocent en prison pour toujours.

Intrigue : Matheson se montre revêche et carré. Si des investigateurs se mettent à parler de monstres extra-dimensionnels ou de choses du même genre, il les prend pour des fous ; si des accidents ou des incidents nécessitaient par la suite un bouc-émissaire, il les nommerait donc. Si aucune preuve ne permettait à l'enquête d'avancer, il pourrait bien en créer quelques-unes et les placer sur des suspects.

Bill Mayham, agent spécial du FBI (investigateur possible)

Connaissance : Bill Mayham a travaillé pendant dix ans au département des Sciences du Comportement du FBI. Il a arrêté quatre tueurs en série par le passé et est considéré comme l'un des meilleurs dans son domaine. Il semble capable de se mettre dans le même état d'esprit que les tueurs.

De l'intérieur : Bill est vu comme le meilleur mais ne semble pas vouloir continuer dans cette voie. Il souffre de troubles post-traumatiques légers et se livre parfois à des abus d'alcool. Il a souvent tenté de démissionner mais le FBI s'est à chaque fois contenté de le mettre

en congé étendu, le temps de le persuader de rester en jouant sur sa culpabilité. Au cours de sa dernière affaire, alors qu'il capturait « Le tueur de la Saint Valentin » (un assassin qui découpait le cœur de ses victimes avant de le dévorer), il est devenu extrêmement violent, hurlant qu'il allait arracher le cœur de « tous ces salopards d'assassins où qu'ils se cachent. » Trois de ses collègues ont dû l'empêcher par la force de plonger un hachoir à viande dans la poitrine du meurtrier.

Intrigue : Bill peut servir de fausse-piste supplémentaire pour les investigateurs. Il est incapable de se mettre dans l'esprit de Morton, mais il pourrait bien devenir fou en essayant si le Gardien le désire. Il commence alors à avoir d'étonnantes intuitions quand aux endroits où le tueur va frapper. Utilisez-le pour perdre ou aider les investigateurs. Si les investigateurs tentent de fouiller sa chambre à l'hôtel, ils découvrent un hachoir caché dans sa valise, ainsi que plusieurs profils de tueurs en série. Sur son miroir ont été attachées des photos des victimes, mutilées de toutes les façons possibles par différents assassins (1/1D3 SAN en les regardant). Jouez Bill comme une personne au regard hanté avec un petit côté « pas vraiment sur place. »

Le sergent Ben Mc Garnagle, police de New York, 13e division

Connaissance : Mc Garnagle est le suivant de Matheson, au point qu'on se demande s'il ne fait pas aussi sa lessive.

De l'intérieur : Mc Garnagle est un homme simple qui pense que Matheson a été mis au maintien de l'ordre par Dieu le père. Les gens pensent qu'il est en fait amoureux de son patron.

Intrigue : Mc Garnagle rapporte le moindre acte illégal commis par les investigateurs à Matheson. Le reste du temps, il les sert loyalement tant qu'ils le traitent à peu près correctement et peut même leur servir de chauffeur. Attention cependant : il déteste qu'on le dérange pendant le déjeuner.

Mircalla, propriétaire de NightDark Designs

Connaissance : au sein des cercles Goths, c'est la reine de la mode vampirique.

De l'intérieur : son vrai nom est Anna Nikodemos. C'était autrefois une bigote pur jus de l'Église orthodoxe grecque avant qu'elle ne s'enfuie pour échapper aux abus sexuels de son père. Elle est considérée comme une « guérisseuse » dans le milieu New Age et aime particulièrement offrir des cristaux magiques à ses amis.

Intrigue : voir le paragraphe sur « NightDark Designs » p. 35 si vous cherchez des complications possibles liées à Mircalla. Le Gardien pourrait décider de faire d'elle une Wiccan dotée de vrais pouvoirs, mais cela risquerait de détruire l'ambiance de ce scénario. Mieux vaudrait la cantonner aux cristaux de protection dépourvus de réels pouvoirs.

Le docteur Bob Palmer dentiste sadomaso

Connaissance : si un personnage est dentiste ou investi dans la scène Goth, il sait que Palmer est connu dans le monde nocturne des fétichistes. Il conçoit des crocs rétractables et peut également ajouter des prothèses aux canines pour quelques clients Goths sélectionnés. Il aime se faire appeler « Maître Palmer ». Son point de chute favori est le Katakomb.

De l'intérieur : Palmer est un sadique sexuel qui demande que ses esclaves soumises l'appellent « Maître Palmer ». Trois filles-esclaves habitent chez lui et font le ménage, la cuisine, etc. Il possède même un donjon au sous-sol. Palmer possède un casier judiciaire faisant état de nombreuses plaintes pour avoir provoqué des bagarres dans des bars. Certains membres de la scène gothique rapportent que Palmer a l'habitude de boire du sang. C'est aussi un membre de l'Ordre du Vampyre, un culte lié à l'Église de Satan.

Intrigue : avec ses trois épouses, c'est un poseur qui joue les seigneurs vampiriques. Aussi étrange que cela puisse paraître, ses perversions ne sortent pas du cadre de la Loi et il fera un procès à tous ceux qui entreront chez lui sans mandat. Il poursuivra également en justice les investigateurs le blessant ou endommageant sa propriété. S'il était tué, les investigateurs auraient intérêt à avoir une bonne excuse s'ils ne voulaient pas être accusés de meurtre. Si le bureau de Palmer est fouillé, voir la description dans la section « Enquêtes gothiques » p. 31.

Le docteur Kurt Nathan Peter, psychiatre de l'hôpital Bellevue

Connaissance : le docteur Peter fait des apparitions dans des talk-shows en tant qu'expert des troubles dissociatifs.

De l'intérieur : le docteur Peter est considéré comme un excellent psychiatre. De nombreux patients n'ont que des bonnes choses à dire sur lui ; d'autres le trouvent un peu trop brusque à leur goût. C'est un homme abrupt et sec. Il lui arrive d'avoir de soudains changements d'humeur, durant lesquels il semble être une personne entièrement différente.

Le docteur est un émigré allemand ; sa famille est venue en Amérique quand il avait six ans.
Son intérêt pour les phénomènes dissociatifs l'a conduit à examiner, lors de ses moments de loisirs, les légendes sur la lycanthropie. Son bureau est rempli d'images de loups.

petite touche d'hépatite), comme ses longues dents tordues. Son visage tient légèrement du chien. Il marche le dos voûté. Ses vêtements sentent généralement le formaldéhyde.

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 35

Compétences
Bibliothèque 40 %
Crédit 40 %
Criminalistique : médecine 65 %
Informatique 30 %
Médecine 70 %
Premiers soins 60 %

Sciences de la vie : pharmacologie 65 %

Sciences humaines : anthropologie 25 %
Trouver Objet Caché 60 %

Armes
Scie à os 70 %
dégâts 1D8 + 2
Bagarre 50
dégâts 1D3 + 2

Gregor

20 ans, Goth et pion de Morton (cf. p 33)

Petit, maigre et pâle, Gregor vient tout juste d'avoir vingt ans. Il a de longs cheveux noirs et s'habille exclusivement dans la même couleur : t-shirts, jeans comme bottes. Il porte également un long trench-coat abîmé. Il possède toutes sortes d'accessoires en cuir noir, renforcés de clous et de pointes en métal. Il porte un maquillage blanc ainsi que du fard pour les yeux lui donnant un aspect égyptien. De nombreux piercings viennent compléter le tout : les plus visibles sont celui sur le nez, les quatre à chaque oreille et celui à la langue. Ses dents ont reçues des prothèses permanentes et ont été taillées pour ressembler à des crocs.

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 28

Compétences
Art : tatouage 25 %
Athlétisme 25 %

Baratin	45 %
Discrétion	40 %
Esquive	25 %
Informatique	20 %
Sciences occultes	30 %

Armes

• Couteau dégâts 1D4	50 %
• Bagarre dégâts 1D3	50 %
• Crocs dégâts 1D2	20 %

Simon Magnus

41 ans, vampiriste (cf. p 19)

La quarantaine, Magnus porte un bouc soigneusement entretenu et est extrêmement maigre et pâle. Il porte des lunettes à verres teintés et une étrange toque indonésienne. Il aime également porter une veste en cuir noire. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet à un investigateur de remarquer les nombreuses cicatrices sur ses avant-bras.

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	38

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	60 %
Présenter son meilleur profil à la télé	60 %
Crédit	45 %
Informatique	50 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Persuasion	45 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	65 %
Sciences humaines : Anthropologie	80 %
Archéologie	50 %
Sciences occultes	85 %

Langues

Anglais	85 %
Arabe	25 %
Grec	55 %
Hébreux	45 %
Italien	40 %
Latin	65 %

Armes

• Automatique cal. 32 dégâts 1D8	30 %
• Pieu et maillet dégâts 1D6 + 2	25 %
• Bagarre dégâts 1D3 + 2	50 %

Protections : aucune mais transporte de l'eau bénite, des croix, de l'ail et des miroirs de poche

Il vit dans Upper Manhattan dans un immense immeuble d'appartements. Le bâtiment est surveillé 24 heures sur 24 et comporte un bureau d'accueil géré par des agents de sécurité.

Intrigue : son nom seul devrait attirer l'attention des investigateurs. Bien que son appartement soit rempli de livres sur la lycanthropie, il n'est absolument pas dangereux : c'est un excentrique qui porte une grande attention aux gens qui l'entourent. Cela ne l'empêchera pas néanmoins de se mettre dans une colère noire s'il apprend qu'on le soupçonne d'être le responsable des meurtres.

Adam Pyle, propriétaire du salon de tatouage Jesus Wept

Connaissance : tous les habitants de SoHo pratiquant l'art corporel ont entendu parler de ce type. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un virtuose, il est tout de même considéré comme talentueux.

De l'intérieur : Pyle souffre d'une dépendance importante à l'héroïne. Il aime également collectionner les armes à feu : son appartement, situé à quelques blocs du salon, est rempli d'armes illégales. Il a été condamné pour avoir abusé sexuellement d'une jeune fille de 14 ans et a été diagnostiqué comme pédophile.

Intrigue : son obésité et son amour de la pornographie pourraient pousser les investigateurs à penser que Pyle a quelques liens avec Y'golonac. Il s'agit pourtant seulement d'un homme souffrant de problèmes psychiatriques importants. Il aura tendance à casser la figure de quelqu'un s'il pense pouvoir s'en sortir ensuite ; si des coups de feu étaient tirés, il ne se soucierait plus que de savoir s'il pourrait s'en sortir.

Cole Shack, reporter fouineur dépourvu d'éthique journalistique

Connaissance : les agents des forces de l'ordre et les journalistes se souviennent que Cole travaille pour le *Daily Eye*, un petit journal. Il est aussi connu pour sa capacité à emmerder le monde.

De l'intérieur : Cole veut gagner le Prix Pulitzer. Il se considère comme un grand reporter, même s'il n'est en fait qu'un ambitieux : ses histoires sont régulièrement censurées à cause des accusations sans fondements et des faits imaginaires qu'il ajoute. Il est généralement à la recherche d'histoire criminelles ; malgré ses défauts, il finit souvent par trouver des affaires et pouvoir rédiger quelques lignes bien percutantes. Bien peu de journaux dans le pays aimeraient le voir s'approcher de leur bureau à moins de cent mètres.

Intrigue : Cole peut gêner ou aider les investigateurs. Il tente de les suivre chaque fois que possible, et leur propose de s'allier. Son but est d'obtenir une bonne histoire, mais quand des vies sont en jeu il préfère apporter son aide plutôt que d'obtenir un bon sujet. Cole passe son temps à parler de ses aventures : « J'ai vu plus de corps dans cette vie que vous n'avez pris de repas chauds. »

Helen Stavros, propriétaire du Helen's Heaven

Connaissance : le Helen's Heaven fait de la publicité à la télévision, à la radio et dans les journaux. L'endroit est considéré comme un salon de beauté tout à fait enchanteur. De nombreux New-yorkais s'offrent ses services.

De l'intérieur : Helen's Heaven se trouve à Little Italy, sur les rues Elizabeth et Broome. Le salon se spécialise dans les bains aux sels minéraux sensés restaurer la santé et redonner son tonus à la peau. La propriétaire est Helen Stavros, une immigrée grecque. Elle dit que le secret de ses techniques est un ingrédient ancestral qu'elle garde pour elle : « Je ne veux pas que mes concurrents le trouvent ! »

La boutique est vaste et opulente. Le buste d'une femme grecque magnifique se trouve dans le hall, une petite plaque déclarant qu'il s'agit là d'une représentation d'Hélène de Troie. Un test réussi de *Culture / Pratique artistique (sculpture)* ou bien *Trouver Objet Caché à -20 %* permet de détecter une étonnante ressemblance entre le buste et Helen Stavros. En fait, c'est un artiste de SoHo qui l'a sculpté à la demande d'Helen elle-même, mais la jeune femme refuse de l'admettre, affirmant qu'il s'agit là d'une réplique d'une statue du musée d'Athènes.

Helen porte en permanence un Ankh égyptien en collier. Elle n'a aucun casier judiciaire et toute sa famille est décédée. Elle a quitté Athènes pour New York deux ans auparavant, et vit désormais dans sa boutique, à l'étage.

Intrigue : le nombre de victimes ayant fréquenté le salon est une pure coïncidence ; de nombreux habitants de SoHo affectionnent en effet les lieux. Le sous-sol de la boutique possède une pièce fermée où Helen conserve son ingrédient secret ; si les investigateurs pénètrent dans l'endroit, ils y trouvent des conserves d'urine humaine. Les personnes réussissant un test de *Connaissance* à -20 % se souviennent que l'urine est parfois utilisée pour traiter la peau dans certaines zones d'Europe (même si personne n'en parle). Helen ne veut bien sûr pas que cela soit rendu public ; elle tient à son commerce ! Certains investigateurs pourraient se mettre à croire qu'elle est en fait la Comtesse Bathory, voire même une Hélène de Troie vampirique !

Madeline Trevi, dominatrice et gérante du S&MAK

Connaissance : les personnes impliquées dans le milieu fétichiste de New York connaissent Trevi, une dominatrice de renommée internationale qui possède son propre site web et sa boutique. Elle écrit souvent des articles dans des magazines de bondage.

Les policiers

Les caractéristiques suivantes peuvent être utilisées pour les policiers en patrouille ainsi que pour les membres du SWAT. N'hésitez pas à les réutiliser, de modifier leurs caractéristiques ou de leur ajouter des compétences en fonction des besoins de l'histoire.

	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	PdV	Impact
1	13	15	14	11	16	12	15	+2
2	17	14	13	10	12	11	14	+2
3	13	12	12	15	11	13	12	+2
4	12	11	15	13	11	11	13	+2
5	15	13	13	12	15	11	13	+2
6	16	11	12	12	12	15	12	+2
7	17	15	16	10	11	11	16	+4
8	14	16	11	13	14	14	14	+2
9	13	14	14	14	12	12	14	+2
10	12	17	11	12	13	13	14	+0

Compétences
Athlétisme 40 %
Baratin 25 %
Conduite 50 %
Discrétion 20 %
Droit 20 %
Psychologie 25 %
Se cacher 20 %
Trouver Objet Caché 30 %

Armes
- Automatique cal. 38 50 %
  dégâts 1D10
- Fusil d'assaut M-16 (membres du SWAT uniquement) 50 %
  dégâts 2D8
- Fusil à pompe semi-auto cal. 12 50 %
  dégâts 4D6/2D6/1D6
- Matraque 50 %
  dégâts 1D6 + Impact
- Arts martiaux (lutte) 40 %
  dégâts spéciaux
- Bagarre 55 %
  dégâts 1D3 + Impact

Il est possible que certains hommes portent des explosifs ou des armes lourdes si le Gardien le désire (membres du SWAT uniquement).

Protections : veste en Kevlar de 8 points de protection : protège le porteur 50 % du temps. Les membres du SWAT portent une veste lourde en Kevlar de 12 points et un casque anti-émeutes de 5 points (quand une attaque porte, lancez 1D100 : sur un résultat de 01-50 la veste est touchée, sur 51-70 le casque est touché, sur 71-00 une zone non protégée est touchée).

De l'intérieur : Trevi a été abusée pendant son enfance ; elle a fini par quitter son domicile grâce à une agence de protection de l'enfance et a été adoptée par une autre famille. Elle a grandi en développant une profonde méfiance envers les autres et un certain mépris vis-à-vis des hommes ; elle a fini par canaliser sa colère en devenant dominatrice de luxe. Avec la popularité est venue l'argent, et elle a pu par la suite ouvrir S&MAK. Elle fait bien attention à ce que ses activités ne tombent jamais du côté ouvertement sexuel de la domination, ayant été arrêtée par le passé à cause de telles pratiques.

Intrigues : le Gardien peut faire de Trevi la victime d'un Morton aiguillé par Gregor ; ce dernier en veut toujours à la jeune femme pour ne pas l'avoir accepté comme esclave, au point de souhaiter sa mort. N'utilisez cette option que si vous souhaitez établir un lien évident entre Morton et Gregor.

Le Père Voineskos

Connaissance : les personnages grecs orthodoxes vivant à SoHo savent qu'il s'agit là d'un saint homme des plus respectés.

De l'intérieur : le Père Voineskos est un fondamentaliste grec orthodoxe qui vit dans la simplicité. Il se révèle intolérant envers ceux qui se moquent des voies de son dieu mais fournit un abri à ses ouailles. Il semble fréquemment chantonner pour lui-même.
Intrigue : le Père Voineskos peut être utilisé pour renforcer la fausse-piste du vampire grec. Il peut parler aux investigateurs des morts et des suicides violents ayant eu lieu par le passé au sein de sa congrégation. Si les investigateurs le convainquent qu'un mal surnaturel est impliqué, il les assiste en se portant volontaire pour arpenter les rues, crucifix et eau bénite à la main. Si les investigateurs l'autorisent à agir de la sorte, le Gardien est libre de faire tuer le bon père par Morton (un peu comme pour Magnus), les investigateurs perdant de la SAN en conséquence.

Les créatures

Mh'Ithrha, Seigneur de Tindalos, nouvelle entité

« des formes monstrueuses s'étaient mises à se mouvoir, avec une rapidité qui, par bien des terribles façons, ne semblait aucunement naturelle. Ils ressemblaient par certains côtés à des loups, avec des yeux brûlant et des mâchoires claquant. Mais leurs contours ne cessaient d'évoluer tandis qu'ils avançaient, comme si tout le Mal existant dans l'univers les transformait, à chaque instant, pour les rendre plus terrifiants encore dans toute cette destruction qu'ils incarnaient. »
– Frank Belknap Long, *La porte d'à-jamais*

Des intrusions tindalosiennes dans notre monde ont été rapportées depuis l'aube des temps jusqu'à nos jours. Les plus grands et les plus puissants d'entre eux ont été dépeints comme des entités apocalyptiques, dont la seule présence signalerait la fin du monde. Les Seigneurs de Tindalos sont les plus puissantes de ces répugnantes créatures.
Comme les Chiens de Tindalos, les Seigneurs sont d'avantage des créatures spirituelles faites de matière extraterrestre que des êtres de chair et d'ichor. Leur forme n'évoque les loups que

Jules Matheson

49 ans, capitaine de police (cf. p 16)

Matheson est au beau milieu de la quarantaine et affiche un peu d'embonpoint et de calvitie tout en arborant une épaisse barbe poivre et sel. Il se met toujours sur son 31, mais la présence de son arme ne se laisse pas oublier, même sous un veston.

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 60

Compétences
Athlétisme 50 %
Conduite 75 %
Droit 60 %
Écouter 50 %
Persuasion 40 %
Pickpocket 50 %
Psychologie 50 %
Se cacher 50 %
Trouver Objet Caché 60 %

Armes
- Automatique cal. 38 70 %
  dégâts 1D10
- Couteau de lancer 50 %
  dégâts 1D2 + 2
- Bagarre 70 %
  dégâts 1D3 + 2
- Arts martiaux (boxe) 65 %

Protections : porte parfois une veste en Kevlar de 8 points de protection ; protège son porteur 50 % du temps

Bill Mayham

38 ans, agent spécial du FBI (cf. p 20)

Mayham a la trentaine bien tassée ; il est rasé de frais avec des cheveux coupés à ras et des yeux bleus glacials qui semblent capables de vous transpercer. Il s'habille toujours d'un costume sombre avec une cravate classique et de belles chaussures italiennes. Il y a 15 % de chances qu'un investigateur puisse détecter des traces d'alcool dans son haleine.

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 44

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	60 %
Comptabilité	30 %
Conduite	60 %
Crédit	50 %
Droit	40 %
Informatique	50 %
Photographie	50 %
Premiers soins	75 %
Pister	25 %
Psychologie	80 %
Sciences formelles :	
• chimie	20 %
Sciences occultes	25 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	70 %

Armes

• Magnum cal. 44 dégâts 2D6+2	80 %
• Couteau de boucher dégâts 1D6 + 2	55 %
• Couteau de l'armée dégâts 1D4 + 4	60 %
• Bagarre dégâts 1D3 + 2	75 %

Protections : porte souvent une veste en Kevlar de 8 points de protection ; protège son porteur 50 % du temps

Le sergent Ben McGarnagle

35 ans, serviteur dévoué (cf. p 17)

Mc Garnagle est plutôt mince et a dépassé la trentaine. Son visage est grêlé de boutons. Il a un rire nerveux.

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	20 %
Conduite	65 %
Droit	30 %
Flatter	90 %
Écouter	40 %
Persuasion	40 %
Psychologie	10 %
Se cacher	40 %
Servir	90 %
Trouver Objet Caché	40 %

Armes

• Automatique cal. 38 dégâts 1D10	60 %
• Bagarre dégâts 1D3 + 2	60 %

Protections : porte souvent une veste en Kevlar de 8 points de protection ; protège son porteur 50 % du temps

parce qu'une partie de l'âme humaine reconnaît immédiatement le prédateur qu'ils représentent. En les regardant plus intensément, on les voit d'avantage comme un assemblage de petits éléments angulaires. Ces choses existant dans un plan supérieur d'existence, elles semblent se modifier et changer de taille et de contours tandis que des segments apparaissent et disparaissent de notre espace-temps terrestre.

Les Seigneurs de Tindalos et Yog-Sothoth s'affrontent depuis toujours ; la forme globuleuse du Dieu extérieur montre son affiliation au temps courbe, ceux de Tindalos étant en quelque-sorte sa contrepartie dans le temps angulaire.

Le loup Fenris, dépeint dans la mythologie nordique, est la représentation la plus connue de Mh'ithrha. Sa Seigneurie a tenté de nombreuses fois de passer dans notre monde, s'approchant à chaque fois un peu plus de la victoire. Dans les mythes, Fenris est dupé par les dieux et finit attaché par un fil magique en argent ; le loup est incapable de se libérer jusqu'à l'avènement de Ragnarok, le crépuscule des dieux. Relâché, il dévore alors Odin et avale la lune ! Ce que la légende masque est la réalité suivante : le fil est en fait la fine barrière qui sépare Tindalos de notre monde ; Ragnarok est la fin des temps, Odin l'âme de l'humanité et la lune ronde le symbole de l'espace courbe que les Tindalosiens conquerront. Mh'ithrha est le plus grand des seigneurs, le génie malfaisant derrière les plans de Morton.

Le docteur James Morton, hybride tindalosien

Connaissance : a priori rien, sauf ce qui est révélé par l'enquête.

De l'intérieur : rien non plus. Un personnage doté d'un parcours de médecin-légiste peut tenter un test de *Connaissance* à -20 % pour se souvenir que dans les années 20 il existait un collègue du même nom jouissant d'une solide réputation.

Intrigue : les actions de Morton sont détaillées dans ce scénario. Son but premier est de se nourrir, puis d'œuvrer à l'ouverture du portail vers Tindalos. Il aime dévorer de délicieuses âmes et attaque toujours en premier la personne dotée du plus haut score de POU. Cerné, il se contente d'arracher, de déchirer et de balancer les gens qui passent à portée. S'il possède assez de Points de Magie, il prend grand plaisir à laisser ses adversaires s'enfuir pour réapparaître brusquement devant eux, souriant comme seul lui peut le faire.

Morton se nourrit sur toute cible se présentant mais il préfère les femmes : il cherche une revanche symbolique en raison du rôle d'une femme dans l'Acte (voir le paragraphe « L'Acte » dans la section « Les Tindalosiens » p. 70). De plus, son ancienne identité humaine était habitée par le désir, réprimée, et il voit également ses meurtres comme un moyen d'obtenir de façon perverse une forme de gratification sexuelle. Étant homophobe durant son ancienne vie, il n'aime guère partager « l'intimité » de l'acte nutritif avec des hommes. Il est néanmoins suffisamment affamé et habité par son but pour se rabattre sur n'importe qui en cas de disette.
Morton sait qu'il peut être stoppé avec suffisamment de puissance de feu, et ne restera pas pour jouer avec la police si celle-ci s'est organisée correctement. Il a besoin de se nourrir une fois par jour ; il lui est très difficile de conserver une apparence humaine, sa forme maléfique changeant constamment (un fait qui devient évident à la lumière du jour). Pour empêcher les autres de le voir, il porte un long trench-coat noir dont il a retourné le col et un chapeau noir à larges bords. Quand il attaque, il essaie de le faire dans les ombres. Si des investigateurs le confrontent en petit nombre, par exemple dans son laboratoire, ou au moment où il visite le Katakomb, il prend un grand plaisir à leur dire combien ils sont fous d'essayer de l'arrêter :

« Comment pourriez-vous me résister, moi qui maîtrise l'espace et le temps ? Bientôt l'heure viendra du réveil de mes seigneurs et ils festoieront de l'humanité. La Grande Chasse est proche ! Comment ? Vous demandez comment ? Je vais vous le dire, puisque ce seront les derniers mots que vous entendrez : mes pairs, à la sagesse infiniment plus grande que celle de vous autres singes, déchireront l'espace et vous ne serez plus qu'aliments sur notre table. Les angles et les courbes s'uniront, comme c'était le cas au Commencement. Une infinité d'angles mis bout-à-bout créeront une courbe, et une courbe brisée créera des angles. Voyez-vous ? Voyez-vous ? Il y a un abysse qu'aucun homme n'a jamais imaginé. L'Acte qui fut accompli au Commencement sera réparé. L'essence de vos âmes sera consumée. Mais maintenant que je vous ai dit tout cela, il me faut bien admettre... que ma soif est grande ! »

Les pouvoirs de Morton liés à l'espace-temps

Bien que s'approchant de ceux de Mh'ithrha et pouvant se révéler terribles durant un combat, les capacités de Morton liées à l'espace-temps sont bien faibles comparées à celles de la Seigneurie.
Hyper-vue : pour 1 Point de Magie par round, Morton peut examiner une zone dont le rayon est égal à son POU x3 mètres comme s'il était dans la quatrième dimension. Il voit depuis toutes les directions, derrière les murs, dans les containers, etc. et tout cela en même temps. Il ne peut pas voir à travers des zones protégées magiquement ou les espaces sphériques. Morton doit tout de même réussir un test de *Trouver Objet Caché* pour repérer les personnages dissimulés derrière un mur ou autre. Cette capacité lui permet également

d'esquiver les attaques trois fois par round sans malus, quelle que soit la provenance de l'attaque (y compris dans son dos).

Passer au travers : pour 4 Points de Magie par utilisation, et tant que des angles aiguës se trouvent à moins de trois mètres de lui, Morton peut passer dans l'hyper-espace et ressortir par n'importe quel angle se trouvant à moins de POU x6 mètres (comme s'il se téléportait). Il lui faut un round pour ouvrir l'angle (de la fumée se met alors à s'échapper du passage), et un autre round pour faire la traversée.

Tordre l'espace : pendant un round par tranches de 5 Points de Magie sacrifiés, ce pouvoir peut tordre l'espace-temps autour de l'utilisateur dans un rayon de POU x0,3 mètres. Les personnes se trouvant à l'extérieur de la zone voient tout ce qui est à l'intérieur se déformer et s'allonger dans d'étranges directions. Ceux à l'intérieur se voient se déformer de la sorte et perdent 1/1D4 SAN. Pour éviter d'être paralysé pendant 2D6 rounds par ces transformations, il est nécessaire de faire une réussite spéciale en *Volonté* ou en *Endurance* (prenez le meilleur score). Des personnes situés hors de la zone faisant feu à l'intérieur ou tirant directement depuis l'intérieur de la zone doivent obtenir une réussite spéciale pour toucher. Un personnage peut annuler cette pénalité en réussissant un test de Mythe de Cthulhu (ou de *Sciences formelles : mathématiques* ou *physique* avec un malus de 20 %) et en sacrifiant 1 point de Santé Mentale (en cas de réussite, le personnage parvient à comprendre les angles de distorsion). Morton peut utiliser cette capacité pour s'échapper.

Les Tindalosiens

« La silhouette qui émergea était tranchante et anguleuse et aussi impossible à saisir qu'une décharge d'électricité statique... elle était sombre et se tenait debout, et tandis qu'elle bondissait en avant un vague air lupin s'attarda sur elle... ainsi que quelque chose de froid, comme une faim primale que rien dans ce nouvel univers ne pourrait jamais vraiment satisfaire. »

– *La terre changeante*, par Roger Zelazny

Pour les caractéristiques en jeu de ces monstruosités immortelles, reportez-vous aux Chiens de Tindalos dans le manuel de règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Que sont-ils ?

Tout d'abord, les Chiens de Tindalos ne sont pas de simples toutous ou même des loups extra-dimensionnels. Certains érudits les ont dépeints comme s'ils pouvaient être considérés comme des animaux domestiques, de simples chiens sans intelligence quoiqu'un peu agressifs. Ces créatures forment en réalité une race d'entités hyper-dimensionnelles dotées d'une intelligence supérieure à celle de l'Humanité. Une personne qui croit pouvoir

Mh'ithrha

éternelle seigneurie de Tindalos

CON	80	Endurance	99 %
DEX	35	Agilité	99 %
FOR	80	Puissance	99 %
TAI	80	Corpulence	99 %
INT	44	Intuition	99 %
POU	80	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement infini
Impact +20
Points de Vie 80

Compétences : inconnues, mais certainement très nombreuses compte tenu de son INT. Pour certaines capacités spatio-temporelles, voir plus bas.

Combat

- Griffes 99 %, dégâts 1D6 + 20 + ichor
- Morsure 100 %, dégâts spéciaux (avale jusqu'à 300 points de TAI)
- Langue 100 %, provoque le drain de 3D10 points de POU + le drain total de sang *
- Odeur charnelle de pourriture et de mort 100%, provoque la nausée**
- Protection : 8 points (cuir épais) ; les armes ordinaires n'infligent aucun dégât ; les armes magiques et les sortilèges fonctionnent normalement. Régénère 8 Points de Vie par round jusqu'à ce qu'il soit dissipé
- Perte de SAN: 6/1D100 points

* Le procédé laisse un trou béant dans la poitrine, entouré de résidus d'ichor bleu. Mh'ithrha gagne un Point de Magie par point de POU ainsi drainé, jusqu'à un maximum de 80 points.

** toutes les personnes à portée olfactive doivent réussir une réussite spéciale en *Endurance* ou passer 1D6 rounds à vomir

Sortilèges : le Gardien peut lui donner autant de sortilèges que nécessaire. Possède bien sûr tous ceux liés à la manipulation de l'espace-temps et ceux pouvant détruire les humains.

Capacités spatio-temporelles de Mh'ithra

Hyper-vue : Mh'ithrha peut voir à 15 kilomètres autour de lui comme s'il était dans la quatrième dimension. Il voit depuis toutes les directions, derrière les murs, dans les containers, tout en même temps. Il ne peut pas voir à travers des zones protégées magiquement ou les espaces sphériques.

Passer au travers : tant que des angles aiguës se trouvent à moins de trois mètres de lui, Mh'ithrha peut passer dans l'hyper-espace et ressortir par n'importe quel angle se trouvant dans le même espace-temps. Il lui faut un round pour ouvrir l'angle (de la fumée se met alors à s'échapper du passage), et un autre round pour faire la traversée.

Tordre l'espace : pendant un round par tranche de 5 Points de Magie sacrifiés, ce pouvoir peut tordre l'espace-temps autour de l'utilisateur dans un rayon de 1.5 kilomètres. Les personnes se trouvant à l'extérieur de la zone voient tout ce qui est à l'intérieur se déformer et s'allonger dans d'étranges directions. Ceux à l'intérieur voient leur propre corps se déformer de la sorte et perdent 1/1D4 SAN. Pour éviter d'être paralysé pendant 2D6 rounds par ces transformations, il est nécessaire de faire une réussite spéciale en *Volonté* ou en *Endurance* (prenez le meilleur des deux scores). Des personnes situés hors de la zone et faisant feu à l'intérieur ou tirant directement depuis l'intérieur de la zone doivent obtenir une réussite spéciale pour toucher. Un personnage peut annuler cette pénalité en réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* (ou de *Sciences formelles : mathématiques* ou *physique* en obtenant une réussite spéciale) et en sacrifiant 1 point de Santé Mentale (en cas de réussite, le personnage parvient à comprendre les angles de distorsion).


Helen Stavros

Chasse

Mircalla

28 ans, beauté Goth (cf. p 35)

Une beauté gothique qui s'habille de pantalons de cuir, de hauts moulants, de bottes d'équitation et de capes. Elle pourra montrer ses crocs rétractables pour faire son effet mais elle n'ira jamais jusqu'à mordre quelqu'un. C'est une diva de la mode dans la scène Goth ; l'impression que produit son apparence varie selon son interlocuteur, mais elle ne passe jamais inaperçue.

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 63

Compétences

Baratin 55 %
Comptabilité 25 %
Connaissance des cristaux 70 %
Connaissances New Age 50 %
Crédit (scène Goth) 85 %
Discrétion 60 %
Écouter 60 %
Informatique 20 %
Pickpocket 75 %
Se cacher 65 %
Trouver Objet Caché 40 %

Armes

- Automatique cal. 32 35 %, dégâts 1D8
- Talon aiguille 35 %, dégâts 1D4 (peut empaler mais elle n'en porte qu'avec une robe)
- Bagarre 40 %, dégâts 1D3

Le docteur Bob Palmer

39 ans, dentiste sadomasochiste (cf. p 37)

Grand, sombre et osseux, Palmer a dépassé depuis longtemps la trentaine. Il a des cheveux noirs, une fine barbe et des moustaches. Il ne porte généralement que des vêtements noirs, ainsi qu'un pentagramme en argent en médaillon.

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 21

Compétences
Balancer des mauvaises blagues 60 %
Baratin 65 %
Crédit 70 %
Dominer des femmes consentantes 70 %
Médecine 20 %
Métier : dentiste 65 %
Psychologie 25 %
Sciences de la vie : pharmacologie 15 %
Sciences occultes 15 %

Armes
- Fusil de chasse semi-auto cal. 12 35 % dégâts 4D6/2D6/1D6
- Bagarre 40 % dégâts 1D3
- Crocs 20 % dégâts 1D2

Le docteur Kurt N. Peter

50 ans, psychiatre urgentiste (cf. p 27)

Peter ressemble à un énorme ours ayant à peine atteint la quarantaine. Il porte une barbe et des moustaches touffues ainsi que des lunettes rondes. Il passe énormément de temps à profiter des installations sportives de son immeuble. Il porte des chandails et des pantalons épais et fume la pipe.

APP	10	Prestance	50 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 18
Santé Mentale 58

Le docteur James Morton

immortel, alchimiste fou et hybride tindalosien

Morton tente de maintenir sa forme humaine, mais son image se trouble fréquemment. Les Tindalosiens existent dans les royaumes hyper-dimensionnels et semblent donc se modifier aux yeux de simples mortels tridimensionnels qui ne peuvent voir que des fragments de leur être. Morton s'habille d'un trench-coat et d'un chapeau à larges bords, noirs tous les deux, pour cacher ses traits tindalosiens. Quand il se moque de préserver son identité secrète, les portions visibles de son anatomie changent radicalement. Ses mains ressemblent à un conglomérat de cristaux triangulaires évoquant des griffes lupines. Son visage est remplacé par une chose s'apparentant à une gueule béante garnie d'une longue rangée de crocs cristallins (le reste de Morton est dans d'autres dimensions). Sa silhouette ne cesse de changer, comme si des fragments de lui apparaissaient et disparaissaient. Exposée, sa substance s'apparente à un conglomérat d'angles divers et est dépourvue de la moindre courbe. Morton peut étendre une langue serpentine de couleur bleuâtre de sa gueule. Plus que la vision, c'est l'âme des personnages qui leur dit qu'il s'agit là d'un prédateur, d'une créature lupine affamée de leur essence même.

APP13/0*	Prestance	65 % / 00 %
CON26	Endurance	99 %
DEX19	Agilité	95 %
FOR26	Puissance	99 %
TAI 17	Corpulence	85 %
ÉDU25	Connaissance	99 %
INT 17	Intuition	85 %
POU24	Volonté	99 %

* L'APP varie entre l'aspect humain et l'aspect hybride

Valeurs dérivées
Mouvement 10 + capacité spéciale (voir ci-dessous)
Impact +6
Points de Vie 22
Santé Mentale 0

Compétences :
Athlétisme 70 %
Art : gemmologie 60 %
Bibliothèque 70 %
Discrétion 80 %
Écouter 70 %
Médecine 35 %
Mythe de Cthulhu 36 %
Persuasion 80 %
Psychologie 60 %
Biologie 70 %
Pharmacologie 75 %
Chimie 85 %
Physique tindalosienne 85 %
Anthropologie 50 %
Archéologie 40 %
Histoire 80 %
Sciences occultes 80 %
Se cacher 75 %
Sentir les humains 85 %
Trouver Objet Caché 75 %

Langues
Anglais 99 %
Chinois 20 %
Grec 50 %
Latin 50 %

Combat
- Griffes 50 %, dégâts 1D3 + 6
- Morsure 35 %, dégâts 1D6 + 6 + avalement*
- Langue 70 %, provoque le drain de 1D2 points de POU**
- Odeur charnelle de pourriture et de mort 100%, provoque la nausée***

* *si Morton obtient une réussite spéciale et que la victime ne parvient pas à esquiver, la bouche du tueur semble s'agrandir de façon à englober la victime, cette dernière paraissant au contraire rapetisser et s'affiner avant d'être aspirée par la gueule du monstre. Le personnage n'est plus. Morton peut avaler jusqu'à 30 points de TAI en une fois.*

** *Le procédé laisse un petit trou indolore dans la poitrine, entouré de résidu d'ichor bleu. Morton gagne 1 Point de Magie par point de POU ainsi drainé, jusqu'à un maximum de 24 points. La langue aspire l'âme et tous les fluides corporels de la victime au rythme de 1D2 POU et 1D6 CON par round (le POU ne reviendra pas, mais des transfusions de sang pourront restaurer jusqu'à la moitié des points de CON perdus). La langue reste attachée jusqu'à ce que Morton se dégage ou que la victime meure ou s'enfuie (l'appendice a une FOR de 13, 8 Points de Vie et régénère 3 Points de Vie par round).*

*** *quand Morton prend son aspect tindalosien, toutes les personnes à portée olfactive doivent réussir un test d'Endurance ou passer 1D6 rounds à vomir*

Protection : 2 points (cuir épais). Régénère 3 Points de Vie par round. Les armes ordinaires n'infligent que des dégâts minimums (les dégâts sont réduits avant d'appliquer l'armure de Morton ce qui le rend extrêmement difficile à blesser avec des armes simples). En dépensant 4 Points de Magie par round, Morton peut lier d'avantage son essence à l'espace hyper-dimensionnel, devenant complètement immunisé aux armes normales (comme le sont ses pairs). Dans tous les cas, les armes magiques et les sortilèges fonctionnent normalement contre lui. Si les Points de Vie de Morton tombent à zéro ou en-dessous, il explose en un million de fragments de cristal qui finissent pour la plupart par se dissiper. Au Gardien de décider si l'hybride est réellement mort, ou si certains fragments finiront par se régénérer avec le temps. Peut-être que quelques échantillons de cristaux finiront dans un laboratoire sécurisé du FBI.

Perte de SAN : aucune sous forme humaine ; 1/1D12 points sous forme tindalosienne

Sortilèges : Créer l'Élixir de Vie, Créer la Drogue Liao, Créer de la para-kétamine, Contacter un Chien de Tindalos, Créer la Clé vers l'Au-Delà

contrôler un Tindalosien a toutes les chances de se faire duper et d'autoriser l'entrée dans notre réalité d'une créature mortelle (comme ce fut le cas pour des sorciers tels qu'Amen-Tet). Les Chiens de Tindalos sont dotés d'un pouvoir et d'un intellect si grands qu'ils peuvent manipuler divers serviteurs et races indépendantes, même en opérant au-delà de ce continuum espace-temps ! Après Nyarlathotep, ces créatures du Mythe sont celles s'intéressant le plus à l'humanité, souhaitant la détruire et la dévorer entièrement. L'aspect lupin/canin d'un Tindalosien vient de son essence spirituelle qui irradie une faim cosmique et prédatrice. Les humains ne perçoivent pas seulement ces êtres à travers leurs yeux, mais d'avantage à travers leur âme, leur

présence évoquant en nous la mémoire génétique des grands loups sauvages d'antan. Les Tindalosiens existent dans l'espace hyper-dimensionnel, et les humains ne voient d'eux que des segments de leur vraie forme. Ils ressemblent ainsi à des silhouettes complexes dont les formes géométriques changent continuellement comme un terrifiant kaléidoscope malfaisant. Ces choses ont une substance à moitié solide, comme le prouvent leurs attaques, mais il est difficile de dire s'ils ont un corps réel. Comment savoir si le son lugubre de leur souffle et la puanteur atroce qu'ils exhalent sont des preuves physiques de cette théorie, ou de simples créations des terreurs inconscientes de la psyché humaine ?

Le terme « Tindalos » est sensé dériver d'un langage inconnu oublié depuis longtemps. Ce mot était utilisé par les anciens Grecs pour dissimuler la profonde malignité de ces entités. Certains érudits occultes ont décrété que ce mot signifiait « pouvoir magique » ; d'autres pensaient qu'il s'agissait là du véritable nom du monde d'où ces choses venaient.

La dimension/le monde/la cité de Tindalos a été décrit comme jouxtant d'autres dimensions, y compris notre propre continuum espace-temps. La cité est impossible à décrire en termes architecturaux humains ; certaines de ses tours sinistres semblent avoir une forme hélicoïdale, mais cela peut être simplement dû au fait de voir une structure hyper-dimensionnelle par le biais de perceptions humaines limitées.

Les Tindalosiens sont généralement si dominés par leur besoin d'aspirer l'essence des esprits humains que ce faisant ils détruisent le lien vers notre continuum espace-temps. Néanmoins, tant que l'esprit de sa proie est vivant et dans notre monde, un Chien peut arpenter cette dimension. Il peut résister à l'envie de dévorer sa cible en exerçant sa volonté (en réussissant un test de *Volonté* à -20 % par round). Seuls les plus puissants d'entre eux, comme les Seigneurs de Tindalos, peuvent parvenir à un tel exploit.

Au cours de l'Histoire

Les Tindalosiens ont tenté à maintes reprises de dévorer les âmes de l'humanité. Ces monstres ont ainsi été représentés par de nombreuses cultures au fil des millénaires. Leurs représentations comprennent des figures comme les démons japonais des tempêtes Kotan utannai, le monstre chinois destructeur d'harmonie gong-gong, le dieu des morts égyptien Anubis et le dévoreur d'âmes Ammut. Certaines variantes des légendes grecques sur Lyacon (la malédiction du divin Zeus transforma cet être malfaisant en un monstre lupin) et le Babylonien Absu et ses enfants, comme décrits dans certaines versions des textes d'Hammurabi, en offrent d'autres exemples.

Une représentation classique des Tindalosiens peut être trouvée dans les contes de la Grande Chasse, où une meute de chiens spectraux poursuit des personnes méritant d'être détruites. Dans la mythologie nordique, cet acte était également connu sous le nom de Chasse d'Odin, le dieu prenant son cheval ainsi que ses chiens pour traquer les esprits maléfiques désincarnés. Plus tard, Odin fut remplacé par des personnes telles que Charlemagne, le roi Arthur et d'autres individus célèbres. La Chasse était présentée sous de nombreux noms comme la Horde enragée en Allemagne, la Menée Hellequin en France, la Chasse de Caïn, etc. En réalité, l'image d'un humain menant les chiens est à l'opposé de ce que la Grande Chasse représente. Les chiens étaient en fait les maîtres de la partie, et poursuivaient les esprits humains pour les dévorer, un fait souvent symbolisé par la chute des dieux nordiques. Les sages de l'humanité changèrent le conte pour cacher la terrible vérité. Pourtant, même de nos jours en Europe, ceux qui entendent un chien aboyer par une nuit de tempête ne peuvent s'empêcher d'y voir un signe de mort.

Comme cela est précisé dans la description des Seigneurs de Tindalos, les plus puissants d'entre eux ont été représentés sous la forme de monstres apocalyptiques comme le loup Fenris. Dans le contexte du cycle mythologique nordique, Yggdrasil, l'arbre-monde, représente Yog-Sothoth, ennemi juré des Tindalosiens. Le symbole de l'Arbre est mieux exploité à travers le mythe de la Chute, décrivant les origines possibles des Tindalosiens.



Une meute de Tindalosiens

Reportez-vous au manuel de *L'Appel de Cthulhu* pour une description plus complète de ces créatures. Le Gardien peut s'il le désire accorder aux Chiens des pouvoirs similaires à ceux de Morton.

	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	PdV	Impact
1	17	30	18	17	12	24	24	+4
2	14	32	17	18	12	18	25	+2
3	24	35	20	12	11	24	28	+6
4	20	25	23	15	11	30	24	+6
5	18	28	20	22	11	35	24	+4
6	15	27	17	18	10	18	22	+4
7	16	30	16	13	10	17	23	+2
8	17	30	15	14	10	15	23	+2
9	19	29	17	15	09	22	23	+4
10	17	34	18	12	09	31	26	+4

Combat
- Patte 90 %, 1D6 points de dégâts + Impact + sécrétion
- Langue 90 %, absorption de 1D3 points de POU par round
- Protection : 2 points (cuir). Régénèrent 4 points de dégâts par round, tant qu'ils sont en vie. Ils sont invulnérables aux armes classiques, à moins qu'elles n'aient été enchantées d'une manière ou d'une autre, auquel cas elles leur infligent des dégâts normaux.
- Sortilèges : Tous disposent d'au moins 1D8 sortilèges, au choix du Gardien.
- Perte de SAN : 2/1D20 points



Le père Voineskos

Compétences

Bibliothèque	70 %
Crédit	70 %
Informatique	20 %
Médecine	50 %
Premiers soins	60 %
Psychologie	45 %
Psychanalyse	65 %
Psychiatrie	70 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	40 %
Sciences humaines	
Anthropologie	15 %
Sciences occultes	15 %
Lycanthropie	75 %

Armes

Bagarre 50 %
dégâts 1D3 + 4

Adam Pyle

40 ans, tatoueur (cf. p 37)

Pyle est un obèse au crâne chauve doté d'une barbe fournie et d'un corps tatoué. Il porte des vêtements de biker et possède une veste de cuir avec un symbole représentant un chien infernal et les mots « Les toutous de Satan. »

APP	06	Prestance	30 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	14
Santé Mentale	35

Compétences

Art : tatouage 70 %
Menacer 80 %
Prendre de l'héroïne par I.V. 75 %
Sciences occultes 10 %

Armes
- Revolver 457 Magnum 50 %
  dégâts 1D10+2
- Couteau (avec un poing américain en guise de poignée) 60 %
  dégâts 1D4+6
- Bagarre 70 %
  dégâts 1D3 + 4 (+2 s'il porte son poing américain)

Cole Shack

44 ans, journaliste fouineur (cf. p 20)

Cole affiche généralement un visage qui n'a pas été rasé depuis plusieurs jours, mais jamais au point de pouvoir parler de barbe. La quarantaine, il ne fait guère attention à sa tenue et porte un chapeau mou quel que soit le temps, une forme d'hommage à ses héros Winchell et Drudge (*deux journalistes américains, NdT*).

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	75 %
Bibliothèque	70 %
Comptabilité	25 %
Conduite	50 %
Crédit	25 %
Discrétion	60 %
Écouter	60 %
Écrire des articles à sensations	80 %
Informatique	30 %
Métier : serrurerie	30 %
Photographie	45 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	40 %
Sciences occultes	20 %
Se cacher	65 %
Trouver Objet Caché	60 %

Armes

• Revolver cal. 38 dégâts 1D10	20 %
• Bagarre dégâts 1D3 + 2	40 %

Helen Stavros

37 ans, esthéticienne (cf. p 67)

Helen est une femme approchant la quarantaine. Elle est grande, bien conformée, et belle à en mourir. Elle a les yeux verts d'un chat et de longs cheveux bruns. Elle porte toujours un Ankh autour de son cou et s'habille à la dernière mode.

APP	19	Prestance	95 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	85

L'Acte

L'origine de ces créatures est entourée de mystères. Certains textes anciens prétendent qu'ils sont les enfants des entités Noth-Yidik et K'thun, mais la véracité de cette histoire importe peu car elle n'éclaire guère leurs relations avec l'Humanité.

Les Tindalosiens sont symbolisés de façon assez vague dans le mythe de la Chute, où l'Arbre, le Serpent et la Pomme évoquent des mystères plus terribles que ceux que l'on peut imaginer. Ces images font partie d'un événement connu sous le nom terrible d'Acte à partir duquel les Chiens devinrent le réceptacle de toute la malignité et de toute la décadence cosmiques. Quel que fût l'élément à l'origine des âmes de l'Humanité, il fut d'une certaine façon impliqué dans cet Acte bien qu'il n'y participa que partiellement. Il émergea de l'événement presque entièrement « propre », cette propreté étant une des choses pour lesquelles les Chiens haïssent l'humanité. Ils sont depuis lors habités par une faim inextinguible d'âmes humaines mais une barrière dimensionnelle nous protège de leur désir vampirique : suite à l'Acte, les Chiens ont évolué au sein des angles du temps, pendant que les hommes vivaient dans les courbes.

Une petite élaboration sur ce mythe se trouve dans une interprétation du *Livre noir* d'Alsophocus, qui détaille l'histoire et les pouvoirs du Trapézohédron Rutilant. Il lie le cristal maudit au symbole de la Pomme de l'Arbre de la Connaissance, avec les Tindalosiens comme Serpent et Yog-Sothoth comme Arbre.

Le Trapézohédron Rutilant est un lien menant à Celui qui Hante les Ténèbres, détenteur de toute la connaissance. Le Hanteur est aussi connu sous le terme « Destructeur des Mondes » ; grâce à ses dons, il séduisit et corrompit des races comme les Mi-Go et les Niothkorghai, et fit de belles promesses pleines de pouvoir aux Tindalosiens, qui devinrent des dévoreurs d'âmes avides. Pour son rôle joué dans l'Acte, l'Humanité conserve les graines du vampirisme implantées en elle telle une « marque » avilissante. Certains pensent que cette marque est ce qui lie les hommes et les Tindalosiens ; sans cela, les Chiens ne pourraient utiliser nos âmes comme une clé ouvrant notre continuum espace-temps.

Les érudits du Mythe se demandent si l'une des explications du vampirisme surnaturel ne résulterait pas de l'Acte ; ce phénomène a souvent été décrit comme étant un don de Celui qui Hante les Ténèbres. Yath-Lhi constitue un exemple de vampirisme offert par le Père des Chauve-Souris, un autre nom du Hanteur. Les Tindalosiens sont par essence les vampires ultimes, désirant dévorer leurs proies corps et âme. Dans de rares parchemins sensés appartenir au *Livre de Nod*, la Marque de Caïn est dessinée comme un Tyndalon, un symbole lié aux Seigneurs de Tindalos.

Un autre lien biblique étrange se trouve dans des témoignages mentionnant un homme et une femme régulièrement impliqués dans les affaires d'intrusions tindalosiennes. Certains occultistes pensent que ce sont là deux représentations archétypales d'Adam et Ève, condamnés à revivre l'Acte encore et encore. Un exemple récent est celui de Thomas Granville, qui fut tenté par une mystérieuse femme lui promettant des connaissances secrètes grâce à l'absorption de drogues (l'analogie avec Ève offrant la Pomme est évidente ici). L'homme commettrait les mêmes actions encore et encore, mais sous des noms et dans des lieux différents : le mystérieux « oncle » de la femme et Halpin Chalmers étaient liés à ce motif. Faisaient-ils d'une certaine façon partie de cet Adam archétypal ? Bien évidemment, certains érudits clament que tout ceci est purement apocryphe.

Interagir avec les Tindalosiens

Bien qu'elles soient rares, les attaques de Tindalosiens arrivent. Ayant besoin d'un esprit humain pour leur ouvrir un portail, ils doivent attendre que quelqu'un passe à travers la barrière ; peu de gens ont accès à la drogue Liao ou ont l'expérience des techniques de voyage temporel transcendantal. Tout être voyageant dans le temps jusqu'à dépasser le moment où la Terre s'arracha aux gaz cosmiques peut être détecté par les Tindalosiens, car les portes menant à leur monde étaient ouvertes en ces temps anciens. Cela peut être accompli en utilisant un portail temporel, une technique de voyage temporel transcendantal, en utilisant une drogue comme la Liao ou en étant près d'une zone dont les barrières dimensionnelles sont affaiblies comme le Triangle des Bermudes. Les personnes dotées de pouvoirs psychiques sont encore plus en danger car leurs dons offrent une « piste » plus nette que celle des esprits ordinaires.

Une méthode aussi délicate que dangereuse se base sur une combinaison particulière de drogues psycho-actives, un mélange qui fut notamment révélé par la femme étrange à Thomas Granville. Néanmoins, sans la connaissance suffisante pour mélanger ces substances, il est très rare de parvenir à reproduire le cocktail, et plus rare encore de savoir comment projeter son esprit dans le passé. Cependant, si un Chien se trouve déjà dans notre continuum ou si le produit est pris dans une zone dont les barrières dimensionnelles sont affaiblies, l'utilisateur se trouve en grand danger.

Des méthodes permettant de contacter ces immondes créatures ont été inscrites à l'intérieur de tomes anciens comme le *Necronomicon*, *les Sept Livres cryptiques de Hsan*, *les Mystères du Vers* et bien d'autres encore. Les érudits les plus avancés seuls réalisent que ces sortilèges de « Contact » sont en réalité des avertissements sur ce qu'il ne faut pas faire quand on fait l'expérience de la transmigration de l'âme ou du voyage temporel transcendan-

tal... Ces sortilèges ne sont prononcés que par erreur. Des occultistes amateurs dépourvus de sagesse voient souvent ces notes comme des rituels permettant d'invoquer un « démon » afin de négocier avec lui après l'avoir emprisonné dans un cercle mystique. La malédiction soit sur eux !

Utiliser des sphères et des cercles de protection peut empêcher un Chien de sauter sur sa proie. Il est néanmoins impossible de savoir combien de temps un tel être attendra avant d'abandonner. Après tout, il est immortel, et se régaler d'une âme est un des fondements de son existence.

Les condamnés

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les Tindalosiens voient parfois des humains les vénérer. La plupart d'entre eux sont des déments, des suicidaires. Les experts du Mythe ont appelé de tels suivants « les condamnés. »

L'ancien historien Hérodote décrit les rituels d'une tribu Dace abhorrée du sud des Balkans. Ses guerriers fumaient une drogue puissante pour se transformer symboliquement en loups pendant le mois qui suivait. Ils découpaient également d'étranges marques angulaires sur leurs bras, et sacrifiaient l'un d'entre eux au dieu-loup Thandalos à la fin du mois.

Un exemple plus étonnant encore est celui de Romulus et Remus. Le symbole du loup est bel et bien celui de Mh'ithrha, un des Seigneurs de Tindalos. A cette époque, les barrières dimensionnelles étaient affaiblies autour du fleuve Tibre. C'est là que les jumeaux survécurent à la tentative de noyade infligée par leur père. Romulus avait reçu des pouvoirs psychiques, et les Seigneurs de Tindalos prirent contact avec lui. L'enfant devint un de leurs serviteurs ; il grandit pour pouvoir construire Rome, et inclut dans ses fondations le sang de son père et de son frère, l'enlèvement et le viol de femmes des tribus voisines, et le sacrifice d'humains adressé à ses dieux tutélaires. Les collines de Rome reposaient dans la zone où les barrières dimensionnelles étaient affaiblies ; les émanations maléfiques provenant de Tindalos aidèrent à corrompre la civilisation et à la pousser vers la décadence. Romulus fut finalement dévoré par les Tindalosiens, un fait rendu évident par la description légendaire d'une brume l'entourant le jour où il disparut pour ne jamais revenir. Julius Proculus clama que Romulus avait été emporté par les dieux pour faire partie des leurs ; ce fut effectivement la vérité, mais il fit avant tout partie de leurs estomacs.

Dans les années 1890, Joan Bayldon commit une série de crimes lors d'une tentative ratée pour apaiser les Tindalosiens après avoir réalisé que l'un d'entre eux venait pour elle (voir le scénario « Les symboles écarlates » dans le supplément *Les Sacrements du Mal*). Cet incident illustre un exemple banal d'humain accomplissant des sacrifices au nom des Tindalosiens. Certaines affaires modernes impliquant de jeunes hommes se lançant dans des massacres avant de se suicider peuvent être dues à des rencontres accidentelles avec des esprits Tindalosiens, suite à la consommation de mélanges aléatoires de drogues psychédéliques. Certains de ces jeunes semblant se couper les poignets dans quelque acte autodestructeur tentent en réalité de graver des Tyndalons dans leur chair.

Analogie avec la drogue : d'un point de vue thématique, les Chiens de Tindalos représentent les horreurs que la drogue peut entraîner sur les individus. Ils sont les conséquences ultimes que peut provoquer un « bad trip ».

Le Père Voineskos

66 ans, honnête croyant (cf. p 69)

Voineskos a la soixantaine, avec une barbe et des moustaches dignes du Père Noël. Il s'habille de robes noires et de grands chapeaux carrés, traditionnels chez les prêtres grecs orthodoxes.

APP11	Prestance	55 %
CON10	Endurance	50 %
DEX10	Agilité	50 %
FOR10	Puissance	50 %
TAI 10	Corpulence	50 %
ÉDU16	Connaissance	80 %
INT 11	Intuition	55 %
POU18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 10
Santé Mentale 90

Compétences
Bibliothèque 70 %
Crédit 75 %
Écouter 60 %
Foi fanatique 99 %
Premiers soins 80 %
Psychologie 20 %
Religion 60 %
Sciences occultes 40 %

Langues
Anglais 60 %
Grec 90 %
Latin 65 %

Armes
- Bagarre 20 %
  dégâts 1D3

Compétences
Cuisine grecque 80 %
Esthéticienne 85 %
Athlétisme 50 %
Baratin 35 %
Comptabilité 45 %
Discrétion 40 %
Informatique 20 %
Sciences occultes 15 %

Langues
Anglais 55 %
Grec 85 %

Armes
- Couteau 50 %,
  dégâts 1D4
- Bagarre 40 %
  dégâts 1D3

Madeline Trevi

33 ans, dominatrice (cf. p 36)

Trevi est une petite blonde mince qui s'habille en cuir noir. Elle porte un pentagramme en pendentif et a sur son bras gauche un tatouage en forme d'œil inséré dans une pyramide.

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 50

Compétences
Mode fétichiste 80 %
Athlétisme 40 %
Baratin 65 %
Comptabilité 30 %
Informatique 45 %
Sciences occultes 25 %

Armes
- Couteau 50 %
  dégâts 1D4
- Fouet 80 %
  dégâts 1D6
- Talons aiguilles 35 %
  dégâts 1D3
- Arts martiaux (Wen-Do) 40 %
  dégâts spéciaux
- Bagarre 60 %
  dégâts 1D3



La vérité vous libérera

Bruce Ballon



LA VÉRITÉ VOUS LIBÉRERA

« Je sais la valeur de la froide lumière de la raison, mais je connais également les ombres profondes que cette lumière peut projeter... ces ombres capables de cacher aux hommes la vérité ! »

- Le professeur Mark O'Brien dans Rendez-vous avec la peur de Jacques Tourneur

Réalité et folie deviennent impossibles à séparer quand un investigateur se fait le jouet d'un Dieu Extérieur.

En quelques mots

Dans ce scénario, un investigateur développera une forme de schizophrénie atypique le mettant malgré lui au service du Dieu extérieur Daoloth. Si le Gardien fait bien attention, les investigateurs ne s'en rendront pas compte avant un bon moment. En raison de leurs affrontements habituels avec des monstruosités occultes, ce délire les entraînant à la poursuite d'ennemis imaginaires risquera fort de ne pas paraître plus étrange que n'importe quel autre scénario de L'Appel de Cthulhu. A la fin, les investigateurs devront sans doute trouver un moyen pour fournir au personnage contaminé une aide psychiatrique avant qu'il ne mette tout le monde en danger. Pour autant, même les paranoïaques ont des ennemis ; l'enquête sur les mystères au cœur de cette aventure pourrait attirer l'attention de divers adversaires allant de gangsters ordinaires à des cultes d'adorateurs du Mythe.

Implication des investigateurs

Le Gardien doit choisir un investigateur et lui infliger une forme de schizophrénie mineure appelée à prendre de plus en plus d'ampleur au cours de l'aventure. Assurez-vous au préalable que l'investigateur en question appartienne à un joueur plutôt conciliant et ouvert à l'expérimentation car ce scénario pourrait ne pas convenir aux goûts de tout le monde. Si le Gardien n'a pas le cran nécessaire pour se lancer dans une telle entreprise, il peut utiliser un PNJ (lequel doit être un bon ami du groupe d'investigateurs) pour remplir ce rôle clé.

Le scénario prend place dans la ville de New York, de nos jours, mais le Gardien peut avec quelques modifications mineures le transférer dans n'importe quelle grande agglomération d'Amérique du Nord ou d'Europe. Il est préférable que l'investigateur choisi soit né à l'endroit où se déroule l'intrigue.

Il est enfin indispensable que le groupe d'investigateurs soit déjà constitué (que les investigateurs se connaissent entre eux et aient même déjà traversé des épreuves sortant de l'ordinaire), le cœur du scénario se basant sur les quiproquos et les conflits qui pourraient émerger en son sein alors que l'un d'entre eux s'enfonce de plus en plus dans la folie.

De plus, de tels investigateurs devront trouver un moyen d'obtenir des informations sur l'équipe d'intervention en charge de la chasse à l'homme. Peut-être certains d'entre eux ont-ils des liens avec des PNJs importants ou connaissent des sous-fifres prêts à accepter un pot-de-vin ou à échanger des services. Le scénario pourrait néanmoins se révéler plus dangereux pour ces personnages, l'adversaire ayant été conçu pour affronter de front des forces de police surarmées.

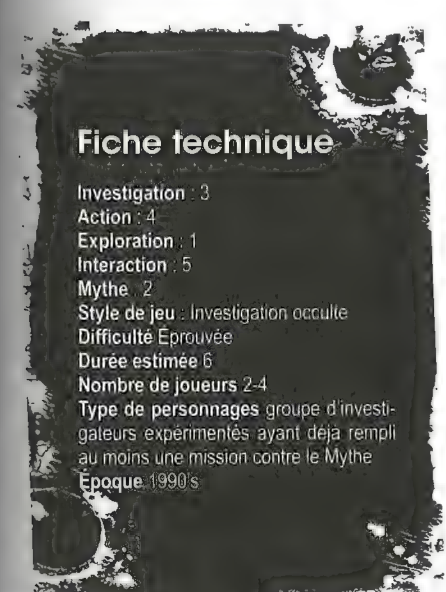
Enjeux et récompenses

- **Fonder le groupe des Porteurs de la Lumière sacrée :** l'investigateur schizophrène a pour mission d'invoquer la Lumière de la Vérité sacrée pour venir en aide à l'Humanité ; il a besoin pour cela de montrer la « vérité » au plus de gens possibles afin qu'ils l'aident ensuite dans sa tâche
- **Prendre conscience de la folie de l'investigateur et le faire soigner** : les autres investigateurs finiront par comprendre que quelque chose ne va pas et que les monstres décrits par leur camarade n'existent que dans sa tête. Le plus dur va être de lui faire accepter une telle idée...
- **Combattre les Templiers et échapper à l'Ordre de Saint Jérôme** : ces deux groupes occultes vont s'intéresser à l'investigateur schizophrène et à ses pouvoirs, et leurs méthodes sont tout sauf délicates

Ambiance

Ce scénario est dédié à Philip K. Dick, Montague Rhodes James et Umberto Eco, bien qu'ils n'aient pas grand chose à voir avec le canon de *L'Appel de Cthulhu*. Les thèmes des histoire de Dick sont faciles à intégrer au monde sombre et paranoïaque de l'horreur lovecraftienne ; cet écrivain était fasciné par la décomposition et le triomphe inévitable du chaos sur l'ordre. Il est possible de trouver dans ses récits de nombreux éléments évoquant la psychose, ces histoires plaçant leurs lecteurs dans des situations où la réalité ne saurait être clairement définie. La nouvelle de M.R. James *The Casting of the Runes* fut adaptée en film par Tourneur sous le titre *Rendez-vous avec la peur*, les deux récits montrant un protagoniste en train de se demander s'il devient fou ou s'il est réellement la victime de forces occultes et maléfiques. Quand aux romans d'Eco *Le Nom de la rose* et *Le pendule de Foucault*, ils traitent de la poursuite de la vérité et du caractère changeant de ce que les hommes nomment réalité.

La première partie de ce scénario passe mieux quand elle est gérée comme une sous-intrigue de longue haleine se développant en parallèle d'autres aventures. Comme expliqué plus loin, il est préférable de donner les premières informations au compte-gouttes afin de ne pas alerter les investigateurs trop vite. Instiller une atmosphère paranoïaque prend du temps, les investigateurs doivent se demander pendant longtemps qui détient la vérité : leur ami voit-il des choses invisibles ? Est-il simplement fou ? Ce n'est qu'en découvrant l'ampleur du danger qu'ils devront considérer l'action comme inévitable ; il sera peut-être alors trop tard...



Fiche technique

Investigation : 3
Action : 4
Exploration : 1
Interaction : 5
Mythe : 2
Style de jeu : Investigation occulte
Difficulté Éprouvée
Durée estimée 6
Nombre de joueurs 2-4
Type de personnages groupe d'investigateurs expérimentés ayant déjà rempli au moins une mission contre le Mythe
Époque 1990's

A l'affiche

Le mystérieux ami

Cet individu évoquant les « Gorge profonde » typiques des histoires de complots est en réalité issu de l'imagination malade de l'investigateur schizophrène et a pour mission de faire s'enfoncer son « créateur » dans la folie.

Les Porteurs de la Lumière sacrée

Ce groupe d'adorateurs a la particularité d'être formé directement en cours de jeu par l'investigateur schizophrène dans le but d'invoquer sur Terre la Lumière de la Vérité sacrée (en réalité un avatar de Daoloth) et d'ouvrir les yeux de l'Humanité.

Le docteur Knightsbridge et les Templiers

Grand-maître des Templiers de New York, le docteur a pour but d'amasser tout le pouvoir terrestre et magique possible afin d'en faire don à la déesse Shub-Niggurath. L'existence d'un investigateur soi-disant capable de voir l'avenir risque fort de l'intéresser...

L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme

Ce groupe secret mené par le prêtre Mordechai Walker est à la solde du Vatican et combat les Templiers depuis des siècles. Apprenant l'implication de leurs ennemis et l'existence d'un prophète de Daoloth, ils décident de préparer le bûcher pour un sacrifice expiatoire.

Informations du Gardien

Un investigateur de votre choix, qui sera pour plus de commodité appelé le Contaminé, va descendre progressivement vers la folie. Durant tout le temps de l'aventure, il sera convaincu d'agir dans les meilleurs intérêts de l'Humanité tandis qu'il s'efforcera de la préserver du Mal.

Le Contaminé ainsi que la plupart de ses relations ne savent pas que sa famille a un long passé schizophrène. Son oncle Benjamin a souffert de cette maladie mentale ; il est mort quand le Contaminé n'avait que cinq ans mais on a toujours dit à ce dernier que Benjamin était doté de talents psychiques et qu'il pouvait prédire le futur. Il s'agit là d'un mensonge. La famille a gardé la maladie de son oncle secrète, comme une histoire honteuse.

Le Contaminé a également oublié tous les étranges magazines qu'il lisait quand il était enfant, y compris les comics qui le passionnaient. Ces histoires vont en fait devenir la base même des illusions qui se forment peu à peu dans son esprit ; ses visions de Ragniir et de Démension Six (voir p. 83) proviennent ainsi de ses souvenirs d'enfance d'une vieille bande dessinée intitulée *Captain Destiny* (*Ragniir et Démension Six sont en fait basées sur un épisode du dessin-animé Spider-Man des années 60, dans lequel le super-héros affrontait le super-méchant Infinata*). La progression de la contamination se voit décrite plus loin et en détails.

La source principale de stress entraînant le Contaminé sur la voie de la démence est la lecture du tome blasphématoire *Ye Naked Truths*. Il s'agit là d'un texte hérétique décrivant ce qui se cache derrière les voiles de l'illusion. Après avoir lu l'ouvrage, le Contaminé développe peu à peu une forme de psychose ; le choc provoqué par cette expérience est si grand que l'investigateur réprime tout souvenir de ce qu'il a pu absorber, y compris celui des sortilèges invoquant les pouvoirs de Daoloth. Sans le savoir, il est devenu un Élu du Déchireur des Voiles.

Bien qu'il semble ensuite aller mieux, le Contaminé ressent désormais une étrangeté nouvelle dans le monde qui l'entoure. Ce sentiment finit par le mener à la conviction que le monde visible est en fait un mensonge, une hallucination servant à cacher la réalité, celle d'un monde post-apocalyptique dirigé par le démon Ragniir et ses serviteurs diaboliques, les Habitants de la Décrépitude. Il croit que ce sont les capacités familiales latentes de prophétisation psychique qui sont à l'origine de sa perception accrue, les personnes dépourvues de ce don étant dupées par les voiles de l'illusion. Un mystérieux ami hallucinatoire, jouant le rôle de l'informateur « Gorge profonde », apparaît et tente de pousser le Contaminé à agir dans le sens de son délire ; il lui suggère ainsi de commencer une diète, poussant l'investigateur à croire qu'il évitera ainsi d'ingérer les substances hallucinogènes contenues dans la plupart des aliments et donc de voir plus clairement la « réalité. »

Plusieurs vieux ennemis, y compris un ancien enseignant de quatrième du Contaminé, sont désormais vus comme des démons déguisés. Les investigateurs se retournant contre le Contaminé seront à leur tour considérés comme étant contrôlés par les démoniaques Habitants de la Décrépitude.

A la fin, afin de révéler la vérité et de prouver ses dires, le Contaminé commence à rassembler ceux qu'il parvient à persuader de la justesse de sa mission. Avec son nouveau culte, il entame le sortilège La Lumière de la Vérité sacrée dans une tentative pour libérer les esprits de ses pairs. Le procédé libère en fait une manifestation de Daoloth dont l'apparence, malheureusement, provoque un désastre dans la ville.

Cette aventure est assez libre dans sa conception. Le Gardien décide de quand et où intégrer les différents éléments. Certains lieux sont mentionnés, mais il est libre de décider de ceux qui sont pertinents et éventuellement de créer des cartes les replaçant dans leur contexte. L'action principale prend place quand le « mystérieux ami » rend visite au Contaminé. Les dangers magiques et physiques peuvent provenir de toutes sortes de sources : du sinistre docteur Knightsbridge et de sa tentative de découvrir les secrets du Mythe pour les Templiers ; de John Grant et de ses sbires bien décidés à se charger du Contaminé qui les espionne ; d'un détective privé envoyé par Tolkien pour calmer les investigateurs ; de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme venu démanteler le culte hérétique de la Lumière sacrée ; etc.

Le Gardien doit présenter ces situations avec sobriété. Après tout, les investigateurs ont sans doute affronté des forces extraterrestres auparavant. Quand ils réaliseront que le Contaminé est psychotique, ils risqueront d'avoir du mal à l'aider. Le malheureux pourrait ne pas être encore suffisamment dangereux pour être légalement interné contre sa volonté, ou prétendre prendre son traitement tout en recrachant ses pilules discrètement (personne n'est assez rusé pour le forcer à prendre ces hallucinogènes de Ragniir !)

Même après le traitement, le Contaminé pourrait rechuter lors d'une nouvelle perte de Santé Mentale, et foncer tout droit vers le lancement du sortilège Lumière de la Vérité sacrée afin de vaincre l'archidémon Ragniir.

Le Gardien peut introduire les premières touches du scénario à tout moment. Tout ce dont il a besoin est de fournir le sinistre *Ye Naked Truths* à l'investigateur concerné. Après cela, il peut décider de la vitesse à laquelle ce

Mettre en scène la psychose

Le Gardien peut infliger une condition psychotique à un investigateur sans que personne comprenne que celui-ci est devenu fou. La démence est souvent subtile, insidieuse, surtout dans le cas de conditions psychotiques telles que les troubles illusoires, la schizophrénie, etc. du moins jusqu'à ce que la maladie soit allée si loin qu'il devient impossible de ne pas la remarquer. De surcroît, dans un univers d'activités chthuloïdes, les autres investigateurs pourraient, pendant toute une campagne, prendre au sérieux un ami souffrant de délires hallucinatoires !

La clé réside dans l'utilisation de tests de compétences. L'investigateur affecté interprète de façon erronée les stimulus et se voit offrir d'étranges idées par le Gardien. Au départ, ces idées doivent rester anodines, puis monter en intensité jusqu'à ce que l'investigateur comprenne que « tout ceci est bien réel ! » A ce stade, le Gardien seul sait que l'investigateur est psychotique (pour des exemples précis, voir plus bas). Bien que cette technique puisse être appliquée à de nombreuses conditions mentales, les maladies psychotiques sont d'avantage aptes à provoquer chaos et doute à la table de jeu.

Le joueur pourrait finir par comprendre que son personnage n'est pas sain d'esprit, mais son avatar ne sera pas aussi heureux. Par exemple, le Gardien pourrait dire au joueur que son ami est sur le point de prendre une arme et de lui tirer dessus, étant en fait un Martien déguisé. Si le joueur décide que son personnage ne fait rien, alors que ce dernier devrait être paniqué à l'idée de ne pas se défendre contre une telle agression, le Gardien est en droit de décréter que le malheureux perd 1/1D4 SAN tandis qu'il tente désespérément d'ignorer un Martien sur le point de le tuer avec un pistolet laser !

Un des objectifs de ce scénario est d'obtenir de l'aide psychiatrique pour l'investigateur. La vie de ce dernier risque de se complexifier, son score de *Crédit* et l'opinion de ses pairs étant mise à mal par son comportement (les gens auront de plus en plus tendance à stigmatiser le Contaminé à cause de son affliction).

Simuler des symptômes psychotiques

Le Gardien peut commencer à instiller un peu de paranoïa en prenant l'habitude de glisser de petites bouts de papier contenant des messages à certains investigateurs, ou en les emmenant hors de la pièce pour un dialogue en privé. Ce genre de méthodes permet au processus de prendre peu à peu consistance. En théorie, le Gardien doit déjà procéder ainsi chaque fois que les investigateurs se séparent.

Le Gardien ne devrait pas infliger à l'investigateur toute une série de symptômes indépendants mais les lier les uns avec les autres pour former une démence cohérente. Par exemple, un investigateur peut penser que (1) des pensées sont arrachées à son esprit, que (2) il entend des gens murmurer dans son dos et que (3) il possède la preuve que les Martiens tentent d'envahir la Terre. Visiblement, les Martiens utilisent leurs rayons télépathiques pour aspirer des informations dans la tête de l'investigateur, mais il peut les entendre vaguement parler de lui tandis qu'ils procèdent.

Les entrées suivantes relient tests de compétences et divers symptômes. Notez que le Contaminé subit l'influence des différents symptômes psychiatriques que le test réussisse ou non ; un échec indique seulement une réponse potentiellement plus violente (le symptôme passe de mineur à modéré, de modéré à majeur).

Tests d'Intuition

Symptôme mineur : « Le propriétaire n'est toujours pas venu réparer l'évier. Peut-être qu'il me déteste. Peut-être qu'il me déteste à cause de mon nom » (mode de pensée persécutoire)
Symptôme modéré : « L'homme au chapeau lit un livre sur la sorcellerie. C'est peut-être un sorcier. C'est peut-être un sorcier qui m'a maudit » (idées de référence)
Symptôme majeur : « les gens peuvent lire mes pensées » (transmission de pensées)

Tests de Connaissance

Symptôme mineur : « Les gens qui mangent de la viande sont plus violents que les végétariens » (délire)
Symptôme modéré : « Si un homme vous serre la main avec la paume vers le bas, cela peut indiquer qu'il s'agit d'un Vénusien » (délire avancé)
Symptôme majeur : « Toute personne portant une chemise violette est bien évidemment un extraterrestre se faisant passer pour un humain. Seuls les Vénusiens portent des chemises violettes » (délire avancé)

Tests d'Écouter

Symptôme mineur : « Ce craquement au-dessus provient-il d'un animal ? On dirait un homme. Non, comment cela se pourrait-il ? Mais on dirait un homme » (perception auditive mal interprétée avec mode de pensée persécutoire)
Symptôme modéré : « D'où vient ce murmure ? On dirait un genre de chant... mais il disparaît quand le silence se fait. Je dois tenter d'enregistrer ces murmures, pour voir ce qui se passe »
(illusion auditive)
Symptôme majeur : Nous t'observons. « Quoi ? Qui est là ? » Tu le sais. « Qui ? » Ah ah ah ahhhh. « Allez-vous-en ! » (hallucination auditive)

Tests de Trouver Objet Caché

Symptôme mineur : « Ces gens dans le bus n'arrêtent pas de me regarder. Pourquoi n'arrêtent-ils pas de me regarder ? Peut-être qu'ils ne font rien de spécial. Pourtant... » (mode de pensée persécutoire)
Symptôme modéré : « Cette personne dans le bus me suit. Je suis sûr qu'elle est montée avec moi. Elle ressemble exactement à ce type qui est monté dans le bus avec moi hier quand je suis allé consulter des livres à la bibliothèque » (illusion de référence)
Symptôme majeur : « Cet homme a des crocs et une queue » (illusions ou hallucinations visuelles). « Oh, ce type, on dirait un fantôme, son image s'attarde derrière lui comme sur une photo ratée » (trouble perceptuel lié à des hallucinogènes [comme du LSD])

Tests de Volonté

Symptôme mineur : une angoisse réminiscente (symptôme pré-morbide de psychose et troubles anxieux)
Symptôme modéré : une étrange impression d'irréel, comme si l'investigateur n'était qu'un fantôme traversant la réalité (dépersonnalisation)
Symptôme majeur : comme si des serpents rampaient dans son abdomen (hallucination somatique, comme sous l'effet de drogues ou d'une crise d'épilepsie)

Les autres investigateurs et leurs relations avec le Contaminé

Tandis que la maladie progresse, le Gardien peut passer secrètement des informations aux autres investigateurs concernant le Contaminé. Bien qu'il puisse s'en apercevoir, l'investigateur souffrant n'a probablement pas la moindre idée de ce dont ils parlent, notamment parce que le Gardien lui dit que ce sont les autres qui se trompent ! Voici quelques exemples :

Symptômes mineurs/précoces : le Contaminé agit bizarrement. Il se renferme sur lui-même, son humeur est changeante et il devient parfois apathique, facilement distrait
Symptômes modérés : le Contaminé agit de façon pour le moins étrange, et évite généralement tout contact avec les autres. Il a entre temps développés plusieurs manies bizarres et se met parfois à rire tout seul ou à afficher un large sourire grimaçant quelle que soit la nature de la situation. Il se montre souvent blasé. Il peut avoir de brusques accès de faim ou au contraire cesser de s'alimenter, ou se mettre à boire de grandes quantités d'eau
Symptômes majeurs/tardifs : le Contaminé est clairement paranoïaque. Il peut prendre brusquement d'étranges postures ou se mettre en état catatonique. Il se met à répéter encore et encore les mêmes choses, à moins que son langage ne s'appauvrisse (il se met à parler avec des mots simples, « oui, non, peut-être »). Il parle avec des personnes invisibles et ne s'intéresse plus aux conversations réelles. Il peut se montrer suicidaire ou meurtrier

dernier s'enfonce dans la folie, comme décrit ci-dessous. Introduisez les événements lentement, jusqu'à ce que le mystérieux ami se présente. Après cela, l'aventure prend l'allure d'une course contre la montre pour empêcher le Contaminé de montrer « la Vérité » au plus grand nombre.

Offrez au Contaminé de nombreux encouragements au cours de son périple : il devrait sembler être le seul à vraiment savoir ce qui se passe. Sa mission, après tout, est de sauver le monde !

Tandis qu'il devient de plus en plus déterminé, d'autres investigateurs peuvent choisir de s'unir à lui ou de l'affronter. Il est possible que les investigateurs croient en leur ami, et l'aident sans le savoir à invoquer Daoloth. Si, d'un autre côté, ils décident de tuer le Contaminé afin de l'arrêter, ils risquent de subir de sévères contrecoups (2D3+2 points de Santé Mentale pour avoir tué un ami, une enquête de police et le châtiment de Daoloth lui-même). Dans tous les cas, plusieurs voies possibles se présenteront aux fur et à mesure que les événements progresseront.

Le Gardien a besoin d'un moyen subtil pour s'assurer que le Contaminé soit la personne lisant *Ye Naked Truths* s'il ne prend pas le livre en premier. Par exemple, si un autre investigateur se charge de son étude, le Gardien peut lancer quelques dés et annoncer que l'ouvrage est trop complexe pour lui. Le Contaminé, après un autre jet de dés, semble être le seul apte à réussir. Un deus ex machina, avec les dieux du Mythe tirant les ficelles derrière l'écran ? Oui. Souvenez-vous que l'investigateur n'est pas seulement contaminé mais aussi Élu de Daoloth ; des forces existant avant la formation de la Terre elle-même ont organisé cet événement de façon à ce qu'en ce lieu et en ce temps l'investigateur de leur choix lise ce livre. Pour plus de détails sur le tome maudit, voir l'encadré ci-dessous.

L'évolution de la folie

Il est possible que le Gardien pousse l'investigateur sensé devenir le Contaminé à faire l'expérience de symptômes paranoïaques mineurs. La plupart des gens développant une forme de schizophrénie ont déjà une person-

Ye Naked Truths (La Verita Scoperta)

Il existe trois copies connues de ce livre, dont une en anglais. Pour connaître leur localisation, voir la section 8, « *Ye Naked Truths* » sous « Les voies de l'investigation. » p. 98.

Le Contaminé est né pour lire la copie en anglais. Le Gardien peut ainsi la faire apparaître n'importe où, dans une vieille librairie poussiéreuse par exemple, une boutique d'antiquités, etc. Si le Gardien dirige à ce moment-là le scénario « La Grande Chasse », le livre peut être découvert dans la malle de Chalmers : ce dernier a obtenu le volume et la Boîte de
Tesseract en Chine. Dans le scénario « L'âge de raison », il peut apparaître au cours de recherches en bibliothèques concernant le Culte de la Sagesse étoilée.

La copie en anglais est un fin volume relié de cuir rouge craquelé et rempli de pages parcheminées. Le langage employé est suffisamment tordu pour rendre difficile sa lecture (un test d'*Anglais* peut même être demandé). De nombreuses pages montrent des diagrammes ou d'étranges formes géométriques.

La page de titre indique qu'il s'agit d'une traduction d'une ancienne version écrite par un prêtre appelé Renaldo Sinibaldo. Elle met en garde le lecteur concernant les connaissances que le livre contient, des connaissances pouvant révéler la vérité qui se cache derrière l'existence et réservées aux plus endurcis. La traduction en elle-même date de 1545 (le texte original fut écrit en 1315).

Le texte est un traité sur les croyances gnostiques et païennes. Il décrit un dieu ultime transcendant tout, se trouvant derrière tous les univers créés et qui pourtant ne crée rien que des dérivés de sa propre existence. Les émanations de cette entité ont entraîné l'émergence de toute la substance des mondes visibles et invisibles (le livre n'attribue aucun nom à ce dieu mais il s'agit d'Azathoth).

L'ouvrage décrit également des entités connues sous le nom d'Aeons. Ces espèces de divinités intermédiaires existent entre le Vrai Dieu et notre monde. La Lumière sacrée, une force qui est devenue la Gardienne du cosmos matériel et psychique, représente l'une de ces entités. Le tome détaille la réalité du chaos, et montre que le monde structuré n'est qu'une illusion de masse acceptée par des humains effrayés. Une force spirituelle appelée la Lumière sacrée peut être invoquée pour éclairer ceux qui errent dans les ténèbres et dissiper le mensonge (le livre ne contient pas le nom Daoloth mais la Lumière sacrée est une manifestation du Dieu extérieur). Divers moyens pour apporter la Vérité (des procédés magiques permettant à la Lumière sacrée de se manifester) sont également décrits dans ces pages. Vie, mort, amour, réalité et illusion ne sont en fait rien face au grand schéma animant toute chose.

Langue : anglais
Lieu : où le Gardien le désire
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
SAN : 1
Mythe : 6
Sortilèges : Lumière de la Vérité sacrée (il s'agit d'une modification du sortilège Appeler/Congédier Daoloth), Accorder un Aperçu de la Vérité (modification du sortilège Déflagration Mentale) et Illuminer les Incroyants (modification du sortilège Envoyer des Rêves)

La copie latine est similaire à l'anglaise, mais contient d'avantage de détails :

Langue : latin
Lieu : où le Gardien le désire
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
SAN : 1
Mythe : 9
Sortilèges : comme pour la version anglaise, plus Invoquer le Démiurge (Appeler/Congédier Azathoth)

nalité pré-morbide, rendue évidente par des comportements étranges que les autres qualifient d'excentricités.

Ce genre de paranoïa mineure peut pousser l'investigateur à remarquer de temps en temps que des gens semblent l'observer ; dans une foule, il a parfois l'impression que des personnes prononcent son nom alors qu'ils disent en réalité toute autre chose ; il est victime de cauchemars dont il ne garde aucun souvenir, etc.

Dans tous les cas, de telles manifestations devraient rester légères. L'investigateur perçoit encore la différence entre le fantasme et la réalité, et peut aisément rejeter de telles sensations. Les autres investigateurs risquent de ne rien remarquer, à part le fait que le Contaminé est un peu nerveux (mais n'est-ce pas le cas de la plupart des investigateurs du Mythe ?)

Lire *Ye Naked Truths*

Quand le Contaminé finit de lire *Ye Naked Truths*, il est préférable qu'il soit seul. Le livre demandant plusieurs semaines d'études, l'événement a lieu un soir d'isolement. C'est le moment où le Contaminé est submergé par les horreurs qu'il a découvertes ; cette terreur fournit le stress nécessaire pour faire émerger la maladie schizophrène latente qui attendait au fond de lui.

Cette maladie permet à l'investigateur de comprendre les mystères sous-jacents du livre ; les mots semblent pratiquement sauter de leurs pages pour venir se loger avec une clarté terrible dans l'esprit du Contaminé. Cela lui permet de décrypter le tome en quelques jours au lieu de plusieurs semaines, et de subir immédiatement la perte de Santé Mentale qui en découle (6 points). Le Gardien peut lancer quelques dés et secouer la tête avec tristesse s'il veut faire croire à un drame aléatoire ; il lui faut ensuite informer le joueur que son personnage est tombé dans un état catatonique.

En réalité, il s'est passé la chose suivante : le Contaminé a appris l'existence du Déchireur des Voiles et a absorbé les sortilèges Accorder un Aperçu de la Vérité, Illuminer les Incroyants et Lumière de la Vérité sacrée (voir à la fin de ce scénario). Néanmoins, le choc entraîné par toute cette connaissance nouvelle a été si grand que le lecteur a réprimé ces informations dans son inconscient. Il n'a aucune idée sur ce qui s'est passé et a l'impression de ne rien avoir appris du livre.

Le Contaminé récupère en 1D3 jours. Si d'autres personnes le trouvent entre temps, elles découvrent qu'il a déchiré *Ye Naked Truths* en morceaux et en a mangé la plupart des pages. Si le Contaminé n'est pas retrouvé et se réveille seul, il s'aperçoit que toutes les pages du livre ont été déchirées par quelqu'un...

La Voie de la Folie

Avant de lire le livre : le Gardien peut faire jouer un ou deux scénarios afin de pouvoir planter les graines de la paranoïa.

Lire le livre : le Contaminé devient l'Élu de Daoloth en l'espace de quelques jours.

Peu après avoir lu le livre : le Contaminé subit quelques jours ou semaines de symptômes psychotiques mineurs.

Symptômes précoces : le Contaminé commence à être victime de symptômes plus intenses durant les mois suivants. Il est convaincu d'avoir développé des pouvoirs psychiques. Le Gardien peut mener un court scénario avant le stade suivant.

Symptômes tardifs : durant les jours ou les semaines qui suivent, le Contaminé rencontre son mystérieux ami, qui lui conseille de commencer la Diète pour Déments. Cette partie conduit rapidement l'ami à expliquer les maléfices de Démension Six, et à évoquer un plan permettant de sauver le monde.

Dernier stade : répondant à ses hallucinations et ses illusions, le Contaminé va sans doute commencer à tuer des personnes de son passé qu'il voit désormais comme des démons. Avec l'aide de son mystérieux ami, il tente également de rassembler des disciples pour affronter les forces de Démension Six. En réalité, il commence à former un culte voué à Daoloth, et utilise ses disciples pour invoquer le Dieu Extérieur sur Terre. Le temps que cela lui prend dépend du Gardien.

Les Templiers : ce groupe n'est impliqué qu'à partir du moment où le Contaminé se rend à l'IPS (l'Institut de Parapsychologie scientifique, voir plus loin). Cela risque d'arriver alors que l'investigateur commence à se croire doté de capacités psychiques.

L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme : ce groupe est impliqué si le culte du Contaminé devient suffisamment grand pour se faire remarquer, ou si quelqu'un commence à poser des questions sur le livre *Ye Naked Truths*.

Le Contaminé peut aller voir un docteur pour un examen complet suite à cette expérience, ayant passé un certain temps sans bouger avec rien d'autre à manger qu'un vieux livre moisi. Ne trouvant rien d'alarmant, le docteur le met en garde contre toute activité stressante. Si l'investigateur le souhaite, le praticien rédige pour lui une lettre de recommandation adressée à un collègue psychiatre, disant que son patient semble avoir souffert d'un choc d'effroi (si c'est l'option choisie, voir « Une aide psychiatrique » sous la section « Les voies de l'investigation »).

Le Contaminé semble être retourné à son état normal pendant les semaines qui suivent l'accident.

Peu après avoir lu le livre

Après quelques jours, le Contaminé commence à remarquer que les choses deviennent quelque peu étranges, une sensation que le

Gardien peut lui communiquer via un test d'*Intuition*. Comme avant la lecture du livre, il remarque que des gens le regardent, a l'impression qu'ils rient de lui chaque fois qu'il les entend exprimer leur joie, etc. mais tout cela arrive plus fréquemment qu'auparavant. Parfois, le matin, sur un test manqué d'*Endurance*, il se sent quelque peu « transparent » pendant quelques minutes. A d'autres moments de la journée, sur un test manqué de *Volonté*, il a l'impression de voir le monde comme s'il s'agissait d'un décor peint. Il ressent désormais un effet de « déjà vu » plusieurs fois par semaine. Le Contaminé reste quoi qu'il en soit fonctionnel, et est capable d'exercer un travail.

Symptômes précoces

Une fois que le Gardien a fait passer le Contaminé au stade suivant, les investigateurs peuvent commencer à se demander ce qui se passe. Leur camarade commence en effet à être victime d'étranges phénomènes. Le Gardien peut ajouter une piste secondaire liée aux actes maléfiques du docteur Knightsbridge (voir « Recherches psychiques » page 87). L'IPS, une branche de l'Université de New York se consacrant à la recherche sur le paranormal (voir « Recherches psychiques ») est un bon point de départ pour lancer le groupe sur une enquête paranormale.

Des voix au téléphone : le Contaminé commence à remarquer que, chaque fois qu'il parle au téléphone, un bruit de fond se fait entendre, comme de la friture. Sur un test réussi d'*Écouter*, il peut par moment distinguer des murmures, bien qu'il demeure incapable de comprendre ce qui est dit. Après quelques semaines, il réussit à saisir certains mots en entier, comme « Je pense qu'il commence à comprendre. » « Oh il ne peut pas nous arrêter, ce n'est qu'une raclure d'humain. » « Bientôt il sera trop tard » suivi d'un rire diabolique. Le Contaminé peut tenter d'enregistrer ces messages, au point de rester chez lui pendant des heures dans l'espoir de capter un mot ou une phrase, sans jamais y arriver. S'il fait jouer l'enregistrement à l'envers, sur un test réussi d'*Écouter*, il découvre un passage marmonnant « Rejoins nous ! » D'autres personnes écoutant ces enregistrements n'entendent ni sons ni mots.

Les Observateurs : sur un test réussi de *Trouver Objet Caché*, le Contaminé remarque que des gens l'observent. Ces Observateurs sont habillés en noir, portent d'épaisses lunettes en forme de jumelles, et ne sourient jamais. Ils apparaissent seulement au milieu de foules ou dans d'autres lieux ne permettant pas au Contaminé de s'approcher suffisamment pour les voir clairement. L'investigateur peut se lancer à leur poursuite et même sembler coincer un des pervers dans un cul-de-sac, mais le poursuivi parvient à chaque fois à disparaître sans laisser de traces.

Images morbides : sur un test réussi de *Volonté*, le Contaminé commence à apercevoir d'étranges choses dans un coin de sa vision. Ces images apparaissent généralement dans des miroirs ou des surfaces réfléchissantes posées sur les murs et les portes, et ne restent qu'une fraction de seconde. Elles ressemblent à des corps en décomposition étendus quelque part dans la pièce. *Par exemple : au moment où l'investigateur ferme le placard de sa chambre, il voit dans le miroir un corps mutilé et décomposé étendu dans les draps ensanglantés de son lit. Se retournant avec horreur, il constate que tout est normal. Le Gardien peut décider d'infliger au Contaminé un test de SAN de temps en temps.*

Prophétie I : la mémoire du Contaminé commence à lui jouer des tours. Certains événements ayant lieu durant la journée sont pris pour des rêves de la nuit passée. Bien entendu, si la victime prend des notes sur ses rêves chaque nuit ou tente activement de s'en souvenir au réveil, vous pouvez passer à la Prophétie II ci-dessous. Le Gardien devrait demander des tests de *Volonté* au Contaminé durant les événements les plus intéressants (par exemple un accident de voiture, une histoire d'avion écrasé, etc.) pour autoriser le Contaminé à se souvenir du rêve ultérieurement.

Prophétie II : le Gardien peut placer n'importe quelle image dans les rêves du Contaminé (voir également « Rêves et cauchemars » plus bas). Quand un événement que l'investigateur est persuadé d'avoir vu en rêves se produit, le Gardien doit s'efforcer de travailler subtilement sur l'image pour que l'investigateur se pose des questions. *Par exemple : le Contaminé rêve de troupeaux de moutons se dirigeant vers un abattoir. Le jour suivant, il assiste à un accident entre trois voitures nécessitant l'intervention d'une ambulance. Le Gardien décide alors de mentionner que l'incident a eu lieu devant un entrepôt de pulls en laine. Laissez ensuite le pauvre investigateur tirer ses propres conclusions. Ces étranges liens entre prophéties oniriques et événements « réels » sont dus à l'influence de Daoloth.*

Rêves et cauchemars : le Contaminé commence à faire des cauchemars. Ce sont là d'étranges rêves conçus par le Gardien, sensés rentrer dans le cadre des symptômes du paragraphe « Prophétie II » décrit ci-dessus. L'investigateur commence également à faire d'étranges rêves éveillés ; leur contenu est formé par les souvenirs du contenu du *Ye Naked Truths* qui refont surface. Ils arborent la forme symbolique d'une vieille série de bandes-dessinées provenant de l'enfance de l'investigateur. Trois d'entre eux peuvent être utilisés par le Gardien si ce dernier pensent faire ainsi progresser l'intrigue : ils posent les bases de symptômes à venir, plus terribles encore (voir « Aide de jeu de la vérité n°3 » p. 83). Le Gardien ne devrait pas permettre à l'investigateur de conserver ces aides de jeu ; après les avoir lues, il devra donc les rendre. Laissez l'investigateur « se réveiller » et décider s'il souhaite coucher sur papier certains détails avant que sa mémoire ne s'estompe. Après tout, ce ne sont que des rêves !

L'Élu de Daoloth

Le Gardien pourrait se demander comment garder le Contaminé en vie lors des scénarios précédant le cœur de cette aventure. Après tout, l'investigateur pourrait s'impliquer dans d'autres affaires avant l'apparition de son mystérieux ami. Les éléments suivant pourraient permettre de vous en sortir :

• **1** : Le Contaminé est un Élu de Daoloth, et reçoit donc une aide surnaturelle de la part de ses grands prêtres.

Il a la Marque de Daoloth sur lui ; il s'agit d'une aura invisible que les entités du Mythe et leurs adorateurs peuvent reconnaître. Elle peut être repérée grâce à la photographie Kirlian ou aux appareils de mesure des radiations électromagnétiques (REM). Les serviteurs ne souhaitent pas s'attirer la colère d'un Dieu Extérieur et fuient plutôt que de devoir blesser l'Élu. Acculés, ils ne le prennent pour cible qu'en dernier recours et essaient de ne pas le blesser grièvement. Les races indépendantes majeures, les Grands Anciens et les autres Dieux Extérieurs se moquent de la marque et font ce qu'ils veulent de l'investigateur.

Étant lié au Véritable Cosmos, les tests de *Chance* de l'investigateur réussissent toujours à moins de faire une maladresse.

Après chaque mois passé sans traitement, l'Élu gagne un point de POU jusqu'à un maximum de 24. Cette augmentation disparaît si l'investigateur redevient sain d'esprit.

Si l'Élu possède un objet représentant Daoloth (il est possible d'en obtenir un plus loin dans ce scénario mais la Boîte de Tesseract du scénario « La Grande Chasse » convient également), le Dieu Extérieur lui accorde son aide sous forme de Vagabonds dimensionnels. Deux d'entre eux se mettent à le surveiller en permanence, invisibles, depuis une dimension parallèle, pénétrant dans cette réalité pour le protéger de toute attaque. Le Contaminé ainsi que toute personne frappée par le sortilège Accorder un Aperçu de la Vérité voit ces créatures comme des hommes grands et musclés ; les autres les voient comme les choses monstrueuses qu'elles sont en réalité. Le mystérieux ami expliquera qu'il a envoyé des alliés pour suivre le Contaminé et le protéger.

• **2** : Le fait que le Contaminé doive rester en vie ne veut pas dire qu'il doit rester entier. Au lieu de mourir, il peut être horriblement mutilé ou finir dans le coma. Dans un tel état végétatif, il peut faire l'expérience de rêves pénétrants et ainsi passer par toutes les étapes de progression de sa maladie. Quand il se réveille, il est prêt à sauver le monde ! Il pense n'avoir dormi qu'une nuit, et toute personne affirmant le contraire est probablement l'un d'entre Eux.

• **3** : Si le Contaminé est entré en contact avec le docteur Knightsbridge, le seigneur Templier peut le ressusciter s'il meurt. Après tout, le bon docteur sait que l'investigateur est un lien vers de puissantes forces mystiques, des forces pouvant peut-être être exploitées à son avantage...

• **4** : Vous devez seulement maintenir le Contaminé en vie le temps qu'il rallie quelques personnes à sa cause et lance le Culte des Porteurs de la Lumière sacrée. Après avoir offert le sortilège à ses suivants, il voit la tâche que lui a confiée Daoloth s'achever. Le Gardien peut ensuite faire prospérer le culte à la façon d'un cancer. Si le leader meurt à ce moment là, le scénario peut tout de même continuer sans problèmes.

Un rêve

Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Une lumière écarlate, diabolique, filtre à travers une fenêtre de ta chambre. Une forme monstrueuse se dessine soudain derrière la vitre. Tu es paralysé par la peur, incapable de bouger. Deux yeux inhumains, globuleux, se pressent contre le verre et regardent ton âme. La fenêtre commence à trembler, et se brise soudain en un million de fragments tandis que la chose se répand dans la pièce. Elle croasse d'une voix qui n'appartient pas à cette Terre : « Sssuicccide toi tout de sssuite, tu ne peux essspérer nous sssstopper... » L'être commence à se glisser sur le lit et à se répandre sur ton corps. Tout un pan de la chose semble pénétrer les pores de ta beau... tes narines... ta bouche... elle commence même à recouvrir ton visage ! Tu ne peux plus respirer ! Tu es en train de mourir !

Tu te réveilles et te retrouves allongé sur le sol ; la couverture s'est enroulée autour de ta tête, sans doute pendant ta chute.

Aide de jeu de la Vérité n°1
Un rêve

Aide de jeu de la Vérité n°2
Un autre rêve

Pendant ce temps, il est possible que le Contaminé s'imagine (sur un test réussi d'*Intuition*) être en train de devenir clairvoyant. Il se souvient que feu son oncle Benjamin était doté de pouvoirs psychiques ; peut-être commence-t-il à son tour à développer son « deuxième œil » ? Pour plus de détails, voir « L'histoire familiale du Contaminé » dans la section « Les voies de l'investigation. » p. 102.

Un autre test réussi d'*Intuition* suggère que plusieurs jours d'état comateux peuvent être à l'origine de cette découverte (comme dans le film *Dead Zone*).

Ces éléments devraient pousser le Contaminé et ses associés à chercher d'autres informations auprès des spécialistes dans ce domaine, comme l'Institut de Parapsychologie scientifique (l'IPS) de l'Université de New York (voir « Recherches psychiques » p. 87). Le Gardien peut demander un test de *Connaissance* à n'importe quel investigateur pour fournir des informations sur l'IPS. Si un investigateur est associé à l'université, il peut avoir eu affaire aux équipes de l'Institut et aider le Contaminé à obtenir rapidement un rendez-vous avec les chercheurs.

Symptômes tardifs

Les symptômes précoces continuent. Le Gardien peut les déclencher plus fréquemment et augmenter leur intensité, mais de nouveaux développements plus importants encore font rapidement leur apparition. En l'espace d'une semaine arrive le mystérieux ami, suivi par la Diète pour Déments, menant à la révélation de l'invasion par Démension Six. A ce moment, le Contaminé peut déjà répondre à sa psychose d'une telle façon que la violence lui paraît facile.

Cette partie peut être jouée à deux avec seulement le Gardien et le Contaminé à la façon d'un prologue à cette aventure, alors que l'investigateur est séparé de ses associés pendant une semaine. Ces derniers peuvent cependant tout à fait être dans le coin tandis que tous ces événements ont lieu.

Le mystérieux ami

Le mystérieux ami apparaît quand le Gardien décide de placer la sous-intrigue psychotique au cœur de l'aventure.

Cette entité n'est rien de plus qu'une hallucination issue de l'esprit du Contaminé, mais devient rapidement le plus sûr allié de l'investigateur contre les forces du Mal. L'investigateur sent qu'il peut avoir confiance en elle : les tests de *Psychologie* et autres lui indiquent toujours que le mystérieux ami est franc du collier et qu'il veut l'aider.

Le mystérieux ami peut être de n'importe quel sexe, âge ou nationalité, au choix du Gardien. Si ce dernier sait que l'investigateur tombe

Un autre rêve

Tu marches à travers la ville pour rentrer chez toi. Tandis que tu avances, les bâtiments autour de toi commencent à trembler, puis se mettent à s'effondrer tandis que des structures monstrueuses s'arrachent aux fondations de métal et de pierre, des bâtisses horribles faites d'os et de peaux tendues. Alors que tu détournes le regard pour fuir ces gratte-ciels squelettiques, tu découvres que le sol sur lequel tu marches est recouvert à perte de vue de corps en décomposition. Choqué, tu trébuches sur l'un d'eux et atterrit dans une flaque de viscères.

Tu es tiré hors de cet immonde amas par les griffes squameuses de choses ressemblant à des crapauds ; elles commencent à te traîner dans la rue. Dans le lointain tu aperçois une lueur rouge qui provient d'une sculpture monolithique représentant une main griffue. Les choses te hissent le long de la structure jusqu'à sa paume. Elles te jettent aux pieds d'une silhouette plongée dans les ténèbres. Hélas, l'être ne reste pas dans l'ombre... il s'avance vers toi.

Il s'agit d'une apparition grande et maigre, faite de mal incarné. Elle ressemble vaguement à un homard humanoïde anorexique, vêtu d'une toge noire ondulant comme si d'invisibles vents spectraux la caressaient. Des cornes sortent de sa tête. Un espace d'un noir absolu, situé là où devraient être ses yeux, contemple ton corps. Sa bouche est garnie de crocs d'où s'écoule un ichor verdâtre. Elle émet soudain un rire qui te glace les os.

Tu remarques alors que tu commences à t'enfoncer dans le sol, comme si tu étais pris dans des sables mouvants ! Tu essayes de te battre, tu t'agites, mais tu continues de disparaître.

Tu te réveilles, un oreiller déchiqueté dans les mains. Son rembourrage flotte encore un instant dans la chambre.

Un autre rêve

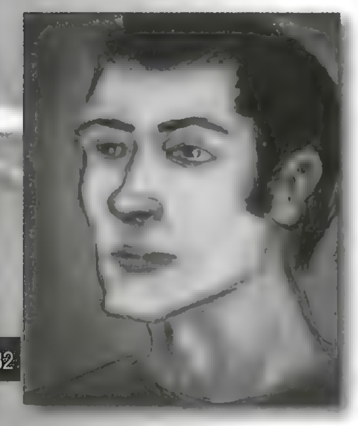
Tu es de retour dans le monde horrible dont tu as rêvé auparavant. Tu sais que tu es en train de rêver, mais tout te paraît terriblement réel. Tu te dis que tu es endormi, te pinces, te frappes... mais rien ne semble pouvoir te réveiller. Tu vois une horde de démons ressemblant à des crapauds surgir soudain d'une allée. Tu commences à courir à travers les étendues dévastées, recouvertes d'ossements, de la ville. Alors que les choses te rattrapent peu à peu, tu te retournes, empli de la connaissance de quelques terribles secrets. La horde s'arrête et leurs yeux s'emplissent de peur. Tu fais appel à un pouvoir cosmique, et la lumière surgit soudain des cieux. Les démons hurlent tandis que les flammes les enveloppent. Tu te mets à rire, mais tu vois un peu plus loin que le seigneur-démon cornu te regarde de son œil unique. Il dit : « Cccce n'est qu'un rêve, je sssssaurai te détruire dans le monde de l'éveil avant que tu ne puissssses possséder un tel pouvoir. »

Tu te réveilles, empli d'un fort sentiment de peur, dans des draps humides de transpiration.

Aide de jeu de la Vérité n°3
Un autre rêve



Le mystérieux ami



Le mystérieux ami

souvent sous le charme du sexe opposé, il devrait en tenir compte (si vous êtes un peu vicelard et avez envie de vous amusez, vous pouvez mettre en place une histoire d'amour entre l'ami et le Contaminé). Pour plus de simplicité, nous accorderons le genre masculin au mystérieux ami.

La mission de l'entité est d'aider le Contaminé à voir la « Vérité » dans son ensemble. Il lui apprend à clarifier ses pensées en suivant un régime spécial (voir plus bas), puis l'emmène faire un tour dans Démension Six. Avec le temps, il lui enseignera des moyens pour combattre les forces maléfiques de Ragniir en permettant à d'autres de « voir la Vérité » et ainsi de bannir le démon.

Ce qui se passe en réalité : le mystérieux ami aide l'investigateur à faire émerger les souvenirs réprimés du *Ye Naked Truths*. L'hallucination Ragniir sert d'écran, l'être n'étant pas aussi horrible que Daoloth lui-même. Les « enseignements magiques » du mystérieux ami sont juste là pour pousser le Contaminé à se souvenir de sortilèges qu'il a déjà appris et qu'il a l'impression de découvrir pour la première fois grâce à son allié.

Le mystérieux ami apparaît pour la première fois quand le Contaminé est tout seul. Il émerge des ombres et se présente. Possédant tous les souvenirs de l'investigateur, il peut utiliser ce qu'il sait pour paraître plus crédible. Par exemple, il peut déclarer avoir appris que le Contaminé se rendait à l'Institut de Parapsychologie scientifique, l'avoir suivi jusque chez lui, etc. Le fond de son propos correspond aux éléments suivants (à modifier en fonction de la situation) :

« Écoute moi. Nous t'avons observé. Nous n'avons pas beaucoup de temps. Je viens te voir, ayant découvert que tu possédais le don de double vue. Nous sommes peu nombreux à posséder ce don et à affronter les forces que tu commences tout juste à apercevoir. Tes pouvoirs sont grands, beaucoup plus grands que tu n'imagines. Ils t'ont permis d'avoir une brève vision de ce qui se passe, mais tu dois voir d'avantage. En attendant, il te sera difficile de savoir en qui tu peux croire ; tu risques même de voir certains de tes plus fidèles amis se retourner contre toi. Tu dois rester libre ; s'il le faut, je donnerai ma vie pour toi. »

Le Contaminé a sans doute de nombreuses questions à poser. Le mystérieux ami lui explique ensuite la Diète pour Déments ci-contre puis part en empruntant la porte. Si d'autres investigateurs devraient normalement avoir vu l'individu, ils n'en est rien.

L'étrange personnage doit rester cryptique. Si nécessaire, il est toujours capable d'échapper au Contaminé. Il s'efforce d'éviter d'être là lorsque des personnes « non-éclairées » sont présentes. Le Contaminé peut également apercevoir le mystérieux ami au beau milieu d'une foule et lui faisant signe de venir lui parler. Personne d'autre n'entend ou ne voit l'entité, à moins d'être « illuminé » et donc sous l'influence d'Accorder un Aperçu de la Vérité ou Illuminer les Incroyants. Ces deux sortilèges permettent à d'autres de voir, entendre et interagir avec le mystérieux ami (voir « Le mystérieux ami » page 92 et « Nouveaux sortilèges » page 107).

La maladie du Contaminé progressant, le mystérieux ami pourrait décider de parler aux investigateurs (il sera sans doute nécessaire au préalable de les « illuminer » par l'entremise d'Accorder un Aperçu de la Vérité ou Illuminer les Incroyants). Le Gardien devrait mettre en scène la rencontre comme si elle avait réellement lieu. Après la conversation, dites à tout investigateur « non-éclairé » qu'il a eu l'impression que son camarade parlait avec un être invisible ! (si l'un d'entre eux réussit un test de *Sciences occultes*, il émet l'hypothèse que le mystérieux ami est en fait un esprit familier, un genre de créature considérée comme étant à l'origine des pouvoirs de bien des clairvoyants ; le Contaminé a toutes les chances d'accepter cette explication si on lui en parle).

Si le Contaminé tente d'attaquer son mystérieux ami, le Gardien peut mettre en scène la bataille mais les dégâts n'existent que dans l'esprit de l'investigateur : au pire, il souffrira de contusions après avoir bondi partout et s'être jeté dans les meubles. Si l'investigateur tue le mystérieux ami, un autre apparaît peu après. Le Gardien devrait modifier le genre, l'âge et l'historique de ce « nouvel » arrivant, venu continuer la mission de son prédécesseur.

Une Diète pour Déments

Comme mentionné auparavant, le Contaminé a sans doute de nombreuses questions à poser au mystérieux ami. En ce qui concerne ce qui est en train de se passer, l'individu se contente de répondre : « Si tu veux des réponses, continue de faire ce que tu fais. Toute la nourriture que tu manges et les boissons que tu ingères sont truffés d'hallucinogènes. Change ta façon de t'alimenter et attends quelques jours. Je reviendrai à ce moment là. »

Demandez un test d'*Intuition* au Contaminé. Assurez-vous qu'il réalise ne pas avoir mangé correctement ces derniers temps. En y repensant, il découvre qu'il n'a fait que boire de l'eau et prendre de petites quantités de nourriture. Avec tout ce qui s'est passé, il semble avoir négligé ses repas. En fait, il s'agit là d'une illusion rétrospective : qu'il se soit ou non nourri correctement, le Contaminé est convaincu d'avoir agi ainsi.

Laissez le joueur choisir une diète spécifique pour son avatar. S'il en est incapable, autorisez quelques tests d'*Intuition* et proposez-lui un régime à base d'eau de pluie, d'herbe, de riz et de miel naturel. Recycler et purifier

ses propres fluides corporels peut également constituer une option.

Après deux jours d'un tel régime, le Contaminé commence à percevoir les choses différemment. L'horizon paraît souvent distordu, comme si les gratte-ciels étaient en fait d'immenses colonnes d'ossements. Les Observateurs ressemblent désormais à d'étranges créatures proches du crapaud. Des images morbides ne cessent d'apparaître dans les coins de sa vision. Quand il regarde la télévision ou écoute la radio, il commence à entendre des messages qui lui sont destinés : « Obéis, sssers, et tu sssssseras tué promptement ; résssssissste et tu sssseras torturé à jamais. » Les présentateurs des émissions ressemblent à des cadavres, leur chair coulant le long de leurs os, ce qui ne les empêche pas de donner les nouvelles de leurs voix rauques et murmurantes...

D'autres investigateurs partageant le même régime ne remarquent aucun changement ; peut-être ne bénéficient-ils pas de ses dons psychiques ?

Le Gardien peut demander lorsque nécessaire au Contaminé de faire des tests de Santé Mentale pour éviter de perdre de petites quantités de SAN. S'il réussit un test d'*Intuition*, il comprend qu'il doit rester dans son appartement, cesser de regarder la télévision ou d'écouter la radio, et attendre le retour du mystérieux ami.

Démension Six

Le Contaminé fait un rêve au cours de la deuxième nuit de diète. Il ne sait pas qu'il s'agit là d'une vision onirique : alors qu'il croit être le matin, il reçoit un coup de téléphone de la part de son mystérieux ami qui lui demande de le retrouver dans une boîte de nuit bien fréquentée que l'investigateur apprécie particulièrement. L'endroit est noir de monde, sombre, et il est facile de se cacher dans la foule. Le Gardien peut placer cet endroit où bon lui semble dans le centre-ville de Manhattan.

Le mystérieux ami demande au Contaminé de venir seul, un des autres investigateurs étant vraisemblablement un traître. « Il aura plus vite fait de dévorer ton cerveau que de t'adresser un sourire. » Si le Contaminé a été en conflit avec un des investigateurs par le passé, même s'il ne s'agissait que d'un échange d'amabilités ou d'un simple désaccord, il lui faudra faire un test de *Trouver Objet Caché* la prochaine fois qu'il croisera son collègue pour remarquer l'allure légèrement reptilienne de celui-ci : une peau flasque et écailleuse, graisseuse, et des yeux qui ne clignent jamais.

Le Contaminé croit avoir raccroché le téléphone et être retourné se coucher. Plus tard dans la matinée, il se réveille et fait ce qu'il a à faire, puis il se rend à la boîte de nuit. En chemin, il subit plusieurs visions horribles, qui vont et viennent à maintes reprises, durant entre une poignée de secondes et une minute. Les autres investigateurs ne voient rien qui sorte de l'ordinaire.

Traverser le seuil

Le Contaminé fait un tour cauchemardesque de la ville. Une personne voyageant avec lui (ou le suivant) a une vision tout à fait différente du voyage.

De nombreuses personnes vaquent à leurs occupations, semblant ignorer tout de ce qui se trame autour d'elles. Bien que certains bâtiments paraissent normaux, d'autres sont clairement différents. Sur le chemin le menant jusqu'à son mystérieux ami, le Contaminé a un aperçu des scènes suivantes :

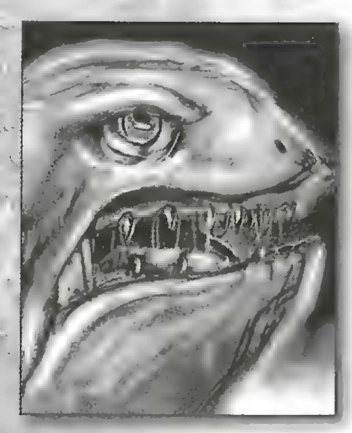
Les allées sont recouvertes d'ossements humains et de corps en décomposition. De nombreuses structures jouxtant les rues ont été construites à partir d'os et de peau humaine. Le long des trottoirs sont disposés de grands puits d'où sortent les gémissements des damnés. De nombreux autres bâtiments sont à l'état de ruines. Le ciel agité a une couleur de fumée sombre (les autres investigateurs ne voient que le tohu-bohu habituel de New York).

Un peu plus loin un groupe d'étranges créatures ressemblant à des crapauds de la taille d'un ours, recouvertes d'une peau bleuâtre et malade, marchent sur leurs pattes arrières en brandissant des fouets aux lanières métalliques. Elles mènent une troupe d'humains dénudés en direction d'un des puits, et les jettent à l'intérieur (les autres investigateurs voient des policiers chasser hors d'une zone commerçante des SDF qui mendiaient).

Un peu plus tard, une autre chose-crapaud semble être occupée à aspirer goulûment le visage d'une belle femme qu'elle a attrapée (les autres investigateurs voient un jeune homme embrasser sa fiancée devant un cinéma).

Alors qu'il est presque arrivé à la boîte de nuit, le Contaminé voit une structure terrifiante ressemblant à une main griffue gigantesque surgissant du sol, sa paume écailleuse tournée vers le ciel, ses doigts recroquevillés à la façon de tours sinistres. Une lueur rouge émane du sommet de la paume, envoyant des frissons impies le long du dos du Contaminé (les autres investigateurs voient l'Empire State Building, avec la lumière clignotante rouge au sommet servant à prévenir les avions de sa présence).

Le Contaminé perd 2D3 points de Santé Mentale. Ayant de telles visions de plus en plus fréquemment, il ne perd ces points que lors de sa première expérience et n'aura plus besoin de faire de test lorsqu'il contemplera à nouveau les horreurs de la ville.


Habitant de la Décrépitude

Le Contaminé peut également tenter d'interférer auprès des crapauds démoniaques. Laissez-le effectuer un test d'*Intuition* pour se rendre compte que les êtres ne semblent pas l'avoir encore remarqué. S'il les attaquait, l'avantage de la surprise que possède encore le groupe pourrait être gâché ; mieux vaudrait obtenir d'avantage d'informations auprès de son nouvel ami avant d'organiser un assaut.

Le Contaminé devrait normalement continuer son chemin jusqu'à la boîte de nuit. S'il finit en prison pour avoir attaqué des « crapauds », le mystérieux ami lui rend visite en cellule.

La boîte est noire de monde. Le Contaminé risque de remarquer, suite à un test de *Trouver Objet Caché* par exemple, que certains employés ont une allure légèrement batracienne. Il lui semble entendre par moments des cris d'agonie provenant d'un endroit situé derrière le bar, et apercevoir des gens en train de se faire emmener par des crapauds. Le reste de la foule agit comme si rien de tout cela n'arrivait (les autres investigateurs n'entendent que des rires là où leur camarade perçoit des cris, et des gens quittent fréquemment le bar). Un groupe d'Observateurs se trouve également à l'autre bout de la pièce.

Le mystérieux ami est en retard. Le Gardien peut demander au joueur du Contaminé de lancer un D100 ; quel que soit le résultat obtenu, l'investigateur commence à suer, à se sentir mal et à avoir envie de vomir. Il parvient à sortir ou à atteindre les toilettes juste à temps. Le mystérieux ami apparaît là où le Contaminé se trouve à condition que personne d'autre ne soit dans les environs. Si un autre investigateur souhaite rester avec son camarade, ce dernier se souvient brusquement que le mystérieux ami lui a demandé de venir seul. Si les investigateurs suivent discrètement leur compagnon, il lui est possible de les apercevoir en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*. S'il échoue, le mystérieux ami fait son apparition ; les autres investigateurs ont ainsi tout le loisir de voir leur camarade se parler à lui-même.

Si le mystérieux ami n'a pas l'occasion d'entrer en contact avec le Contaminé, il attend que ce dernier rentre chez lui pour surgir, à moins qu'un autre investigateur ne reste éveillé avec lui, dans sa chambre, toute la nuit. Dans ce cas, le mystérieux ami attend le moment opportun.

Considérant que les événements se déroulent comme prévu lors du rendez-vous, le mystérieux ami apparaît, un verre à la main, souriant : « Content de voir que tu as réussi. Tu as pu jeter un œil ? Tu te demandes ce qui se passe ? Nous sommes envahis... » L'individu se met alors à raconter les choses suivantes :

Il existe une autre réalité appelée Démension Six, séparée de notre monde par des barrière permettant la coexistence de nombreux univers. Démension Six est un monde maléfique, sombre, dirigé par une créature que la plupart des gens qualifieraient de démon, voire de seigneur-démon. Il se fait appeler *Ragniir*. Ragniir a sous ses ordres une race de serviteurs, des crapauds-démons télépathes qui exécutent la moindre de ses volontés. On les appelle les *Habitants de la Décrépitude*.

Le but de Ragniir est de mélanger toutes les réalités au sein de Démension Six, afin de pouvoir régner sur tout ce qui vit. Son monde s'étend à travers les dimensions alternatives à la façon d'un cancer, remplaçant peu à peu les objets et les lieux des mondes qu'il envahit jusqu'à ce qu'ils cessent finalement d'exister, étant finalement annexés.

Démension Six a commencé à s'insinuer dans notre réalité dans les années 60. Les serviteurs-démons ont alors pris possession du corps de nombreux responsables et hauts-gradés du gouvernement pour pouvoir effectuer leur besogne.

Ils se sont mis à déverser d'étranges substances hallucinogènes dans la nourriture et la boisson afin de couvrir leur invasion. Combinées aux pouvoirs mentaux des Habitants de la Décrépitude, ces drogues leur ont permis de cacher leur assaut derrière un grand voile illusoire. Seule une poignée de personne qualifiées de « survivalistes cinglés » a été épargnée. Le mystérieux ami admet faire partie de ces « cinglés. »

Les pouvoirs de Ragniir proviennent de toute la misère et la souffrance qu'il arrache aux êtres sensibles. Il ne peut se nourrir ainsi que tant que ses victimes ignorent tout de son existence.

Pour vaincre Ragniir, il est nécessaire d'avertir les gens de ce qui se trame derrière leur dos. Quand Ragniir commencera à perdre son assise sur cette réalité, Démension Six retournera dans l'enfer dont elle s'est extirpée.

Les sbires de Ragniir, évoluant sous l'apparence d'agents de la paix et de responsables psychiatriques, ont traqué la plupart de ceux que le mystérieux ami avait tenté de recruter. Ils ont été arrêtés et jetés dans des cellules à haute sécurité au fond d'asiles pour aliénés.

« L'Élu » (le Contaminé) a été capable de voir sans même avoir à se purger des viles drogues rampant dans la ville. Il pourrait bien être celui qui ramènera la Lumière de la Vérité sacrée sur le monde.

Un plan pour sauver la Terre !

- Le mystérieux ami peut faire quelques suggestions concernant le combat contre les manigances de Ragniir :
  Les démons sont vulnérables à l'électrum. Un joaillier, un spécialiste des métaux ou un armurier pourraient forger et produire des épées, des couteaux et des balles en électrum. Il est possible de tuer un corps abritant un démon avec une arme ordinaire, mais l'essence du monstre tente alors de posséder un autre humain. L'électrum permet d'empêcher cela

Ragnhir, Seigneur de Démension Six



- Le mystérieux ami donne les noms des individus qui servent de corps « clés » aux trois hommes de main de Ragniir et au seigneur-démon lui-même ; les serviteurs sont John Grant, Larry Tolkien et Malcolm Trent. L'hôte de Ragniir est Archibald Denton. Tous vivent à New York (voir leurs caractéristiques p. 96). Ce sont en réalité des brutes et des vauriens issus du passé du Contaminé ; il a entre temps réprimé le souvenir de ce qu'ils étaient
- Le mystérieux ami révèle au Contaminé des chants secrets permettant d'augmenter ses pouvoirs psychiques. Le Contaminé apprend ainsi les sortilèges Accorder un Aperçu de la Vérité, Illuminer les Incroyants et Lumière de la Vérité sacrée. Le mystérieux ami lui dit avoir appris ces incantations lors de ses voyages oniriques, en parlant avec les forces de la lumière. Il ne peut en dire plus
- Le mystérieux ami a l'intention de recruter d'autres individus pour la cause. Ils auront besoin de davantage d'alliés pour invoquer la Lumière sacrée et défaire Ragniir. Il recommande donc « d'Accorder des Aperçus » de Démension Six aux camarades de l'investigateur pour les motiver. Une fois qu'une poignée de suivants aura rejoint la cause, il faudra leur apprendre les chants secrets afin qu'à leur tour ils puissent répandre la nouvelle. Il met cependant le Contaminé en garde contre un des investigateurs qui se trouve déjà possédé par un Habitant de la Décrépitude. Tous deux doivent se montrer prudent dans leur approche des autres investigateurs, afin de ne pas révéler leurs plans aux sbires de Ragniir

Le mystérieux ami finit par partir. Le Gardien devrait le ramener de temps à autres pour maintenir le Contaminé sur le bon chemin ; il devrait également faire monter la paranoïa entre les investigateurs et continuer de planter de nouveaux symptômes chez le Contaminé. Des investigateurs se voyant accorder des « aperçus » et des « illuminations » commencent eux aussi à voir Démension Six, que ce soit dans leur état ébahi ou dans leurs cauchemars.

Le meurtre des démons

Les noms mentionnés par le mystérieux ami sensés désigner des êtres possédés par des démons visent en réalité des personnes issues du passé du Contaminé et qui lui ont causé du tort : des brutes d'école, des enseignants injustes, etc. Si l'investigateur les tue avec des armes ordinaires, le mystérieux ami l'informe peu après qu'ils se sont réincarnés ! Il lui livre d'autres noms provenant de son enfance, mais l'investigateur ne se souvient jamais du lien qui l'unissait autrefois avec eux. Tuer des êtres humains attire bien évidemment l'attention de la Loi. Pour plus d'informations, voir « Les voies de l'investigation », surtout les sections « Cibles démoniaques » et « Aide psychiatrique ». p. 96

Les Porteurs de la Lumière sacrée
Le Contaminé, seul ou aidé de son mystérieux ami, commence à chercher de nouvelles recrues pour l'aider dans son invocation. Il les trouve en parlant aux gens dans la rue, aux clochards, aux adolescents en fugue et à toutes sortes d'égarés. Laissez le joueur du Contaminé jouer ces scènes. Certains PNJs, après avoir reçu un « aperçu », croient avoir été touchés par la divine vérité, et prennent l'investigateur pour une sorte de sauveur. Si le Contaminé est en prison ou dans un service psychiatrique, il peut commencer à recruter des disciples sur place. Les nouvelles recrues continueront la tâche même sans lui.

Le processus peut également être accéléré en poussant le Contaminé ou un de ses suivants (ayant appris quelques chants) à convertir un culte déjà existant, un peu comme celui du Temple solaire ou un autre. « Illuminer » le leader du culte aura un effet puissant sur ses propres troupes ; il est possible de s'en rendre compte sur un test réussi d'*Intuition*, à moins que le mystérieux ami ne le suggère. A ses débuts, le culte en gestation est plutôt petit et composé principalement de personnes dépossédées ou cherchant le sens de la vie. Le mystérieux ami dit que le groupe de combattants de la liberté que le Contaminé a rejoint est appelé les Porteurs de la Lumière sacrée. Le Gardien devrait s'amuser autant que possible pendant la formation de la secte : il peut y ajouter des membres fanatiques et semi-psychotiques, prêts à se charger des missions assassines pour leur prophète et faisant de l'investigateur leur complice. Si le docteur Knightsbridge est entré en contact avec le Contaminé, il soutient le groupe avec ses propres ressources.

Cela est peu probable mais certains investigateurs pourraient les rejoindre et les aider à apporter la Lumière de la Vérité sacrée au monde, surtout s'ils sont devenus fous entre temps.

Si le Contaminé suit un traitement et finit stabilisé, le culte existe toujours. Le Gardien devrait même lui permettre de devenir une entité indépendante et grandissante. Les membres chercheront toujours leur gourou, et viendront de temps en temps demander son savoir à leur ancien leader.

Une fois le culte suffisamment grand, il risque d'attirer l'attention de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme, prêt à enquêter sur les événements et à écraser quelques adorateurs du diable (voir « Les voies de l'investigation » p. suivante).

L'invocation

A travers des tests d'*Intuition* et les dires du mystérieux ami, encouragez le Contaminé à se lancer dans le rituel de la Lumière de la Vérité sacrée pour aider les gens à percevoir l'existence de Démension Six.

Le sortilège nécessite une petite représentation de Daoloth. Le mystérieux ami l'offre au Contaminé ; étant une partie de l'esprit de l'investigateur devenue indépendante, il peut arpenter les dimensions oniriques et se rendre au royaume des prêtres de Daoloth. Il obtient là-bas un petit élément appartenant à cet endroit et le remet ensuite en rêve au Contaminé ; en tant qu'Élu, l'investigateur n'a pas besoin d'un Cristalliseur de Rêves pour réussir un tel exploit. Si le groupe possède la Boîte de Tesseract du scénario « La Grande chasse », celle-ci peut servir de représentation du Déchireur.

Le Contaminé se souvient avoir rêvé être dans un hall de taille gigantesque, parcouru de rangées de colonnes s'étirant vers l'infini. Une douce lumière filtrait à travers les piliers juste devant lui. Le mystérieux ami sortit alors de derrière un des poteaux. Demandez au joueur un test de *Trouver Objet Caché* ; s'il réussit, son avatar a remarqué des silhouettes noires habillées de vêtements métalliques sombres qui l'observaient entre les colonnes. Le mystérieux ami a tendu au Contaminé une petite icône de Daoloth, et lui a dit que l'objet permettrait au rituel de fonctionner. L'investigateur se réveilla et découvrit alors qu'il serrait l'icône dans sa main.

L'icône en elle-même est un petit objet apparenté à une boîte, faite de baguettes et de bulles de métal inconnu. Même en l'observant minutieusement, il est impossible de saisir sa forme véritable. Si quelqu'un la regarde indirectement, elle peut prendre la taille de votre choix, à moins d'être recouverte ou rangée quelque part. Si l'icône devait être perdue, le mystérieux ami pourrait en rapporter une autre. Le Contaminé voit l'objet comme un saphir de la taille d'un poing au centre duquel brille une douce lueur ; il ressent le désir de le cacher pour que les autres ne le voient pas, mais veut également l'avoir près de lui.

Le Gardien peut donner au Contaminé et à son mystérieux ami l'idée de pratiquer le rituel à Times Square, un endroit approprié à un final dramatique. Après tout, l'investigateur est sur le point de sauver le monde, à moins d'être attrapé par les démons déguisés en policiers et en docteurs.

L'investigateur aura de toutes façons besoin de trouver un lieu approprié, central, où lui et ses suivants ne seront pas dérangés. Un toit surplombant Times Square serait parfait (une suggestion du mystérieux ami), si le Contaminé ne savait pas où faire venir la Lumière de la Vérité sacrée.

Voir le sortilège Lumière de la Vérité sacrée à la fin de ce scénario ; le Contaminé lance le sortilège lui-même, ses suivants servant de gardes du corps et de donateurs de Points de Magie.

Le Déchireur des Voiles

Si le sortilège réussit, le chaos et la démence prennent les rues d'assaut. La Lumière de la Vérité sacrée brille d'abord au-dessus du bâtiment où se trouve le Contaminé ; ce dernier se tient debout, les bras tendus vers le ciel. Des rayons de lumière extraterrestre projettent son ombre sur Time's Square en une horrible parodie de la crucifixion de Jésus. La Lumière se répand ensuite dans le square. Les gens dans la rue hurlent sous l'effet de la panique. Les voitures se braquent et entrent en collision, heurtant de plein fouet biens et hommes. Une émeute naît. Tandis que la Lumière continue de s'étendre, les gens commencent à voir la « réalité », faite de formes et de silhouettes monstrueuses, démentielles ; ils se mettent à s'attaquer les uns les autres, dégoûtés par ce qu'ils contemplent. Dans les rues, de nombreuses personnes sombrent dans la folie. Des incendies débutent, des meurtres sont commis. Même une fois la Lumière disparue, les événements continuent. Certains s'arrachent les yeux de leurs orbites comme ils le peuvent, avec des cuillères, des couteaux ou bien leurs propres doigts. La police et les ambulances arrivent rapidement pour tenter de contenir le désastre et d'aider les victimes.

Quand le Contaminé se réveille, il réalise (sur un test réussi d'*Intuition*... le mystérieux ami réussissant automatiquement à le convaincre en cas d'échec de la part de l'investigateur) que les terreurs de Démension Six étaient trop atroces pour une foule aussi réduite. Il devra tenter d'Illuminer d'avantage de gens à la fois, pour mieux résister aux forces extra-dimensionnelles. Il lui faudra pour cela trouver d'autres disciples et amener la Lumière de la Vérité sacrée à toute l'Humanité. Ce n'est qu'ainsi que Ragniir sera vaincu. Si le Contaminé devait faillir, un de ses disciples prendrait le relais.

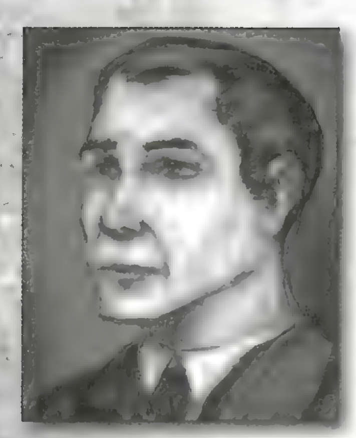
Les voies de l'investigation

Le scénario progressant, les investigateurs peuvent suivre différentes pistes afin d'essayer de donner un sens aux événements. Le Gardien risque de devoir modifier certaines sections en fonction du passé du Contaminé :

01. Recherche psychique
02. Le secret de Knightsbridge
03. Le mystérieux ami
04. La nourriture
05. Ragniir
06. Cibles démoniaques
07. Le Culte des Porteurs de la Lumière sacrée
08. *Ye Naked Truths*
09. L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme
10. Le passé du Contaminé
11. L'histoire familiale du Contaminé
12. Aide psychiatrique

01. Recherche psychique

Les symptômes du Contaminé allant croissants, celui-ci devient de plus en plus convaincu qu'il voit des choses parce qu'il possède des pouvoirs psychiques. Des thèmes comme la clairvoyance peuvent être étudiés dans les grandes bibliothèques ou via Internet (voir les



Le docteur Lionel Barrett

sujets de recherches plus loin dans cette section). Certains investigateurs pourraient décider de l'emmener là où l'on pourrait « tester » ses nouveaux dons ; il existe justement une institution basée à New York vers laquelle ils pourraient se tourner.

L'Institut de Parapsychologie scientifique (IPS) est situé sur le campus de l'Université de New York, au croisement des rues Bleeker et Mercer ; il est ouvert au public les jours de semaine, de 10 h 00 à 17 h 00. Il est en étroite relation avec la Société américaine de Recherche psychique (SARP), même si l'IPS aborde le paranormal de façon plus sceptique et dubitative sans le rejeter entièrement. Au sein de l'université, il est lié aux départements d'anthropologie, d'archéologie, d'histoire et à d'autres cours pouvant utiliser parfois des thématiques occultes. Comme mentionné précédemment, les investigateurs pourraient déjà en avoir entendu parler s'ils possèdent un certain bagage occulte voire même connaître le personnel si l'un d'entre eux est affilié au monde académique de New York.

L'IPS est situé dans un bâtiment en pierre datant du début du siècle dernier et haut de deux étages. A l'intérieur se trouvent toutes sortes de salles de classe, bureaux, laboratoires, une grande bibliothèque et une sorte de musée renfermant toute une collection d'objets étranges ; la bibliothèque et le musée partagent une collection internationale de livres rares, de rapports, de manuscrits et d'œuvres d'art pouvant remonter au 17e siècle.

Le docteur John Holden monta l'IPS en 1959 ; c'était un psychologue pragmatique reconnu qui passait le plus clair de son temps à percer les mystères du paranormal. Après une conférence en Angleterre, il revint métamorphosé. Il avait fait l'expérience du surnaturel en étant confronté à un culte démoniaque dirigé par un homme du nom de Karswell. Holden disait avoir été maudit par un « tirage de runes » le visant, et échappé de peu à la mort en retournant la magie de Karswell contre lui-même. Holden usa de son influence pour monter une équipe d'experts scientifiques afin de s'aventurer plus loin dans le paranormal tout en tentant d'éviter l'aveuglement destructeur du scepticisme. La nouvelle équipe s'agrandit peu à peu grâce à des dons divers et se tourna vers d'autres zones de connaissance historique. En plus des fonds de l'université, l'Institut est soutenu par des dons provenant de nombreuses organisations et individus intéressés par la parapsychologie.

Sa devise est inscrite sur une plaque en or située dans l'entrée :

Pour transpercer la nuit, éteignez les lumières.
L'équipe du centre comprend de nombreux chercheurs de solide réputation, parmi lesquels se trouvent le docteur Nathaniel Knightsbridge, un psychologue, et le docteur Lionel Barrett, un physicien (qui suit les pas de son oncle du même nom, lequel mourut en enquêtant sur une maison véritablement hantée). On trouve également rattachés au programme des historiens, des folkloristes, des chimistes, des psychiatres et d'autres professionnels (le Gardien peut les inventer si besoin est ; un investigateur pourrait même en faire partie). On trouve également des étudiants travaillant sur leurs mémoires de Master ; on peut les voir ça et là gratter du papier, quand ils ne se consacrent pas à quelque étrange travail pouvant faire bonne impression pour leur cursus. Des bibliothécaires et d'autres membres du personnel peuvent être trouvés un peu partout, ainsi qu'un magicien professionnel (de scène) particulièrement doué pour détecter les fraudes.

La bibliothèque contient près de 10.000 volumes, 200 titres de périodiques et une vaste collection de lettres, manuscrits, journaux personnels et d'autres documents uniques. Les œuvres qui s'y trouvent vont du 17ème siècle à nos jours ; la collection est internationale et recèle des publications et des document dans plus d'une douzaine de langues. Les lieux sont accessibles sur rendez-vous aux chercheurs qualifiés et il est possible de faire des photocopies des ouvrages sur place. Les archives comprennent également des photographies rares, des rapports, des dessins de transes, des esprits photographiés, des essais d'écriture automatique, des pellicules de film, et d'autres éléments courants sur une centaine d'années.

Sujets de recherche

Tous les sujets suivants peuvent être approfondis avec un test réussi de *Bibliothèque* dans la collection de l'Institut, ou en discutant avec un chercheur devant un café de la salle de repos :

La clairvoyance

La clairvoyance est la capacité extra-sensorielle de voir des choses par-delà les capacités normales de la vision. Elle est généralement associée à des visions du passé ou du futur (la « double vue »). Quand une personne transcende soi-disant son propre corps, et voyage grâce à sa volonté sous forme d'énergie, d'esprit ou à un niveau quantique, cela peut être considéré comme de la clairvoyance contrôlée. D'autres esprits servent parfois de guides et d'intermédiaires entre le médium et ses visions. Certains psychiques considèrent qu'il s'agit là d'un moyen pour communiquer avec « l'autre côté », l'après-vie.

Les explications scientifiques mentionnent souvent le fait que les prédictions peuvent être expliquées en termes de probabilités et de psychologie, la personne voyant en fait ce qu'elle souhaite voir. L'anticipation du futur est inconsciente chez l'homme, formant comme une seconde nature. Certaines prédictions faites par des personnes douées psychique-

ment deviennent réalité, mais c'est également le cas de prédictions faites par des non-psychiques.

Les croyants reconnaissent qu'il existe plusieurs façons de prévoir l'avenir. La plupart impliquent l'utilisation d'esprits familiers. Ces guides spirituels sont invités à révéler le futur via des coups du sort apparents. L'esprit peut également passer par des moyens plus directs et parler concrètement au médium de tels événements en lui offrant des visions prophétiques.

Les rêves

L'idée que les rêves sont des portes vers d'autres mondes n'a jamais été prouvée, bien que de telles croyances remontent à l'aube des temps, au point que certains parapsychologues y croient encore. Les éléments pouvant être à l'origine d'un tel mythe sont les rêves portant sur des personnes décédées, ceux emmenant le sujet dans d'autres lieux ou temps, ceux se reproduisant dans la réalité et ceux se révélant extrêmement étranges. Les anciens pensaient qu'ils étaient les messages des dieux.

Les histoires de rêves prophétiques devenant réalité peuvent être expliqués par des coïncidences, par les conséquences d'une mémoire sélective et par le mensonge. La science pense que les rêves sont d'avantage des portes vers l'inconscient que vers des dimensions parallèles. Les explications biologiques et psychologiques sont plus probables que celles, infondées, se basant sur le paranormal.

Un entretien avec le Contaminé

Le Gardien doit modifier la situation en fonction du stade de la maladie dans lequel se trouve le Contaminé ; il est probable que celui-ci se rend à l'Institut alors qu'il se trouve victime de symptômes précoces. Durant la phase tardive, il ne se demandera probablement plus ce qui lui arrive : il saura que « la Terre doit être sauvée des démons. » Si l'investigateur se rend sur place alors que les symptômes tardifs font leur apparition, l'équipe remarque assez vite qu'il est devenu psychotique, et se pose des questions quand à la potentielle dangerosité de son comportement, au point de pouvoir appeler la sécurité ou la police. Si le Contaminé se conduit de façon étrange mais sans rien de menaçant (des membres de l'équipe pourraient commencer à ressembler à des crapauds si le Gardien le souhaite), l'entretien se poursuit normalement.

Si le Contaminé appelle l'IPS, on lui dit de venir en personne ; aucun entretien ne sera mené par téléphone. Il peut prendre un rendez-vous et venir durant les heures universitaires normales.
Dave Pike, un étudiant en Master de Psychologie, prend des notes le jour de la venue du Contaminé, posant également les questions et faisant tout ce que le Gardien juge approprié :

- Identification des données (âge du Contaminé, où il vit, ce qu'il fait dans la vie, etc.)
- « Pourquoi êtes-vous venu à l'IPS ? »
- « Pourriez-vous raconter en détails ce qui vous est arrivé ? » [demandant plus de détails et insistant sur les histoires de clairvoyance, de rêves, etc.]
- « Avez-vous déjà vécu cela auparavant ? »
- « Y-a-t-il d'autres personnes dotées de pouvoirs psychiques dans votre famille ? »
- « Avez-vous consulté un médecin ou un psychiatre récemment ou par le passé ? »

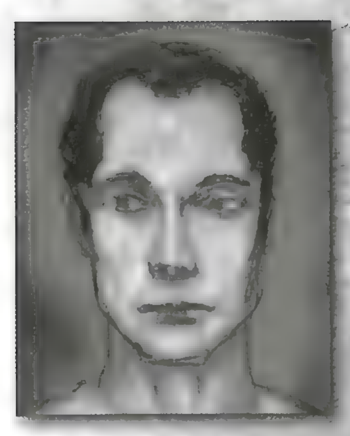
L'entretien dure moins d'une heure. Après cela, Pike dit à l'investigateur que le docteur Knightsbridge va lui faire passer quelques tests PES (Perceptions Extrasensorielles) de base. Le docteur vient lui-même se présenter au sujet ainsi qu'à ses compagnons ; il leur fait faire un bref tour de l'IPS qui s'achève dans les laboratoires. Ces derniers sont constitués de plusieurs pièces dotées de miroirs sans tain, de caissons permettant de se couper de toute perception sensorielle, de pièces noires, silencieuses et même d'un endroit doté d'un bassin rempli d'eau.

Le docteur Knightsbridge emmène alors tout ce petit monde dans une salle pleine d'objets dont une table sur laquelle sont posées des cartes, une zone remplie de petits poids de mesure, et d'un canapé. Le docteur demande au Contaminé de passer derrière un paravent et d'enfiler une blouse et un pantalon d'hôpital ; cette méthode sert à empêcher les gens de faire passer des objets permettant de simuler des pouvoirs psychiques. Il utilise ensuite un détecteur de métal sur l'investigateur.

Knightsbridge annonce au Contaminé qu'il aura besoin de lui faire faire une électroencéphalographie (EEG) pendant toute la durée des tests. Il filmera également toute la procédure. Un appareil photo automatique prendra enfin quelques clichés en utilisant la technologie Kirlian (laquelle consiste à photographier les objets ou les gens en présence d'un champ électrique de haute fréquence, haut voltage mais d'ampérage bas pour détecter les émanations et auras). Il allume alors un détecteur de radiations électromagnétiques (REM). Les autres investigateurs peuvent observer la procédure depuis l'autre côté d'un miroir sans tain.

Le docteur se lance dans un test EPS à base de cartes (les habituels étoiles, lignes ondulées, cercles et croix) avec le Contaminé. S'il le désire, le Gardien peut réellement pratiquer le test avec l'investigateur concerné. Knightsbridge prend un certain nombre de notes durant le test.

Il demande ensuite au sujet de se concentrer sur les poids légers, pour voir s'il peut les déplacer avec son esprit, mais le Contaminé en est incapable (à moins de connaître un sortilège pouvant déplacer les objets à distance, obtenu lors de précédentes aventures).



Dave Pike



Le docteur Knightsbridge

Enfin, le docteur tente de pousser l'investigateur à se détendre grâce à l'hypnose. Ses suggestions visent surtout à provoquer des visions, des expérience de « Sortie hors du corps » (EHC ou, en anglais OBE, Ouf of Body Experience) ou des états de transe. Le dialogue avec le sujet est enregistré.

Le résultat de l'entretien

Ce qui se déroule durant l'entretien dépend de l'état d'esprit du Contaminé. S'il joue les psychotiques violents, le docteur Knightsbridge met un terme aux expériences dès que possible et risque même d'appeler la sécurité du campus ou la police. Il suggère que le sujet soit emmené chez un psychiatre au plus vite.

Quoi qu'il en soit, le bon docteur a senti personnellement l'aura de l'Élu dès la première rencontre : un test de *Psychologie* à son encontre lors de cette première occasion a permis de voir que le parapsychologue tentait de cacher un vif sentiment de surprise (voir « Le secret de Knightsbridge »). Par la suite, le détecteur REM enregistre également une activité importante provenant du Contaminé. Les photographies Kirlian du sujet montrent une aura entourant son corps tout entier, particulièrement puissante et dotée d'une étrange couleur spectrale. Le docteur garde ces preuves pour son usage personnel, et envoie deux sbires templiers garder un œil sur le Contaminé où qu'il aille.

Le Contaminé peut être encore examiné d'avantage en utilisant une procédure de sommeil induit en laboratoire lui permettant de rester toute la nuit à l'Institut (et être surveillé par un étudiant volontaire), de voir son profil électro-encéphalographique (EEG) enregistré pendant ce temps et de répondre à des questions sur le futur dès le matin suivant (le docteur Knightsbridge propose une telle expérience à moins que le Contaminé ne se montre violent). Dave Pike peut également suivre le sujet pendant quelques jours, pour voir si ses prédictions se révèlent exactes.

Si le Contaminé utilise un sortilège, les détecteurs REM enregistrent une brusque montée de forces au moment du lancement. Son EEG montre un tracé évoquant une forme d'épilepsie lors du déchaînement d'énergie. Les chercheurs se montrent particulièrement intéressés par ce phénomène, et tentent d'en comprendre la nature. En étudiant les enregistrements et les vidéos, un chercheur a INT x1 pourcentage de chances d'apprendre le sortilège lancé par le Contaminé.

Au cours de cette aventure, si un membre de l'Institut est frappé par Accorder un Aperçu de la Vérité, il se met à croire à ce que raconte le Contaminé si le Gardien le désire. Ces nouveaux croyants pourraient même rejoindre les Porteurs de la Lumière sacrée.

Tests d'Intuition

Les investigateurs risquent de se lancer dans diverses déductions et suppositions après leur visite à l'IPS.

Les investigateurs versés dans l'occultisme, ou ceux possédant une certaine connaissance du Mythe, peuvent penser que le Contaminé est doté de pouvoirs psychiques. S'ils connaissent l'existence du mystérieux ami, ils peuvent prendre cette entité pour une sorte d'esprit-familier capable d'accorder le don de clairvoyance. Si leur camarade a commencé à Accorder un Aperçu de ses illusions enfiévrées, certains peuvent imaginer qu'il s'agit là d'une véritable vision du monde tel qu'il est.

Les investigateurs d'avantage enclins à une rationalité scientifique (surtout ceux dotés de compétences de *Médecine*, *Psychiatrie* ou *Psychologie*) soupçonnent le Contaminé de souffrir de maladie mentale. S'ils ont entendu parler du mystérieux ami, ils voient cet être comme la composante d'une décompensation mentale. Si leur camarade a commencé à Accorder un Aperçu de ses illusions enfiévrées, ils n'ont aucune explication à ce sujet mais continuent d'essayer de le faire examiner physiquement et mentalement.

Le Contaminé sait qu'il possède bel et bien des dons psychiques. S'il a mené des recherches sur la clairvoyance, il comprend désormais que le mystérieux ami est en fait un esprit-familier (l'entité le reconnaît si le Contaminé lui pose directement la question). S'il connaît l'existence de Démension Six, il prend tous ceux doutant des Aperçus et des Illuminations pour des fous, ou pire... peut-être des Habitants de la Décrépitude, un test réussi de *Trouver Objet Caché* lui permettant d'apercevoir la qualité batracienne des yeux de ces incroyants.

02. Le secret de Knightsbridge

Knightsbridge recherche les personnes dotées de pouvoirs psychiques pour de bien sombres raisons : il veut exploiter leurs capacités pour augmenter son propre pouvoir, ou les utiliser comme sacrifices de valeur pour s'attirer les faveurs de la déesse Shub-Niggurath.

C'est un membre de haut rang de la société secrète de l'Ordre des Templiers, le Grand-Maître de New York en fait. Son grand-père était déjà membre du groupe et a éduqué son petit-fils selon les traditions modernes des croisés du chaos. Knightsbridge dispose de relations internationales avec les autres membres de l'ordre, et c'est par leur intermédiaire qu'il obtient régulièrement des fonds conséquents pour soutenir ses propres projets au sein de l'IPS.
Il fait également son possible pour récupérer tous les artefacts occultes sur lesquels l'IPS tombe. Il a fait transférer certaines possessions de l'Institut jusqu'au Temple maçonnique de l'Étoile du Matin.

Si Accorder un Aperçu de la Vérité est lancé sur lui, Knightsbridge est disposé à croire à l'invasion de Démension Six, de telles choses étant pour lui possibles. Il ne comprend pas que la Lumière sacrée est en réalité un avatar de Daoloth. Dans tous les cas, il se sent enclin à aider le Contaminé à développer les Porteurs de la Lumière sacrée ; le Templier maléfique est en effet motivé par la perspective d'obtenir le Don de la Vérité (voir « La Lumière de la Vérité sacrée » page 109). Il croit de façon erronée que celui-ci lui donnera d'avantage de pouvoir et lui permettra de contrôler la réalité… au lieu de quoi il le poussera à s'énucléer les yeux avant de se suicider. Bien que déjà fou, son désir de contempler la Vérité conduira son esprit vers le néant. Jusqu'à cet instant, il aidera l'investigateur à recruter de nouveaux adeptes afin d'invoquer la Lumière sacrée.

Les Templiers

Pour en savoir plus sur l'histoire des Templiers, voir la section « Noires Croisades » à la fin de ce scénario. p. 115

Les Templiers sont désormais une société secrète internationale vouée au service de la Sombre Mère, Shub-Niggurath. Chacun d'entre eux porte l'insigne de son culte représentant deux chevaliers partageant le même cheval. Chaque objet est enchanté de façon à augmenter les capacités magiques de son porteur.

A New York, tous les membres du groupe proviennent de milieux respectables, et ont à leur disposition des disciples pour se charger du sale boulot. Ces derniers sont généralement recrutés grâce à l'utilisation de drogues et de magie et utilisés avant d'être jetés. Des individus influents peuvent être trompés et rejoindre les rangs les plus élevés : de nombreuses personnes haut-placées dans l'administration et de riches citoyens sont tombés sous la coupe du culte.

Knightsbridge et ses Templiers prétendent être membres des Franc-Maçons, ayant rejoint le groupe pour dissimuler leurs rites immondes. Ils disposent de leur propre lieu de culte privé, le Temple maçonnique de l'Étoile du Matin, situé au croisement entre la 118ème West et Morningstar Avenue et surplombant Morningstar Park. Il s'agit d'un bâtiment à huit côtés, doté de deux étages et datant du 19e siècle. Aux yeux du monde, cette loge est un club pour hommes très select où se réunissent les riches et les puissants. Personne n'y entre sans être membre ou disposer d'une invitation.

Il n'existe aucun élément pouvant révéler leur supercherie, pas en surface en tous cas. Les étages supérieurs contiennent de luxurieuses salles à manger, des fumoirs magnifiques, une vaste bibliothèque (dépourvue de textes du Mythe), d'opulentes salles d'eau et des bureaux pour les dirigeants du club.

Un escalier secret mène aux chambres cachées en-dessous, lesquelles abritent un temple dédié aux viles pratiques des chevaliers. Des tomes occultes rares sont enfermés dans le coffre que contient une des pièces, dont des copies du *De Vermis Mysteriis*, du *Monstres and their Kynde* (*Monstres et leurs Semblables*) et du *True Discoveries of the Witches and Demons* (*Découvertes véritables des Sorcières et Démons*). Des serviteurs des Templiers gardent le bâtiment (ce sont généralement des brutes équipées de pistolets et de couteaux). Knightsbridge a également lié à un Vampire stellaire à la bibliothèque afin de la protéger contre les intrus (utilisez les caractéristiques du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*).

- En cours d'année, Knightsbridge et ses frères Templiers se lancent dans des rituels blasphématoires dédiés à Shub-Niggurath. Ceux-ci impliquent des sacrifices appropriés (récoltés par les disciples) : un garçon ou une fille ayant fui de son domicile de préférence. Ceux-ci ne sont tirés des rues, de la prostitution et d'autres drames que pour mieux servir de nourriture à la déesse. Ces offrandes ont lieu après que les victimes aient été droguées et livrées à de terribles orgies sexuelles renforcées par l'aura fertile et perverse de la Sombre Mère (imaginez les scènes qui furent probablement coupées du film *Eyes Wide Shut*, multipliez leur perversité par dix, et vous pourrez commencer à comprendre ces rites). Ces événements ont lieu les nuits de Sabbat des sorcières : la Chandeleur (2 février), Beltaine (30 avril), Lammas (13 juillet) et Halloween (31 octobre). Étant donné les liens entre les Templiers et cer-



L'insigne du Temple

True Discoveries of the Witches and Demons

(*Découvertes véritables des Sorcières et Démons*)

Le docteur Holden a ramené ce tome maléfique d'Angleterre. Il s'agit en fait d'un objet volé, retiré au British Museum par Julian Karswell au début des années 1950. Holden l'a pris dans la propriété de Karswell après que le sorcier maléfique ait été terrassé par les forces qu'il avait lui-même conjurées contre son ennemi. Le livre a plus de quatre-cents ans et est écrit suivant un ancien code secret (Knightsbridge possède une clé de décryptage qu'il a lui-même élaborée et qui permet une traduction immédiate ; cette dernière est entreposée dans un coffre situé dans les bureaux du docteur à l'IPS).

Langue : anglais
Lieu : dans le coffre secret du Temple de l'Étoile du Matin
Complexité : Délicat (30 %) avec le code, Complexe (70 %) autrement
Durée : mois
SAN : 0
Occultisme : 5
Sortilèges : le livre contient des formules hermétiques magiques, notamment le Tirage des Runes (voir « Nouveaux Sortilèges » page 107). Le Gardien peut en ajouter d'autres.

taines personnalités de haut rang ainsi que la prudence dont ils font preuve en choisissant leurs victimes, le culte a pu mener tranquillement ses activités pendant des années.

Knightsbridge est le Grand-Maître templier de la ville de New York. Il n'y a pas plus de six Templiers de haut rang dans la métropole (le Gardien peut les créer comme il l'entend ; ils ne sont pas aussi puissants que leur supérieur, mais ils peuvent néanmoins connaître un ou deux sortilèges du Mythe). Leur véritable puissance réside dans l'influence qu'ils exercent sur les sphères politiques et financières. Les disciples de bas rang ne connaissent aucun sortilège, mais ce sont des tueurs expérimentés. Tous opèrent par paires. Le Gardien pourrait ainsi concevoir une version moderne du logo templier, avec deux serviteurs chevauchant la même moto, mitraillette à la main, et poursuivant les investigateurs !

03. Le mystérieux ami

Les investigateurs pourraient tenter de traquer le mystérieux ami ; ce dernier étant en fait un fragment de l'imagination du Contaminé, il est impossible de le retrouver. Le Gardien peut faire de cette piste un cul-de-sac. Lorsque leur camarade se met à chasser les cibles démoniaques, les investigateurs risquent ainsi de devenir des cibles à leur tour (voir la section 6, « Cibles démoniaques » p. 95). Les investigateurs pourraient finir par croire que certains PNJs (Templiers, Gardiens d'Eden, hommes de main, contacts personnels, etc.) cachent en fait le mystérieux ami ou des agents de Démension Six. Si le scénario génère suffisamment de paranoïa, toute personne portant un trench-coat peut devenir un suspect.

Les investigateurs peuvent confronter le Contaminé et lui dire que le mystérieux ami est une hallucination, le mettant au défi de produire une preuve de son existence (par exemple en le filmant, en trouvant des témoins, etc.) Le Contaminé peut alors faire un test d'*Intuition* pour comprendre que son allié est en fait un esprit-familier, à moins qu'il ne voie envers et contre tout son mystérieux ami sur tous les enregistrements ou qu'il ne conclue que les témoins sont en fait des agents de l'ennemi !

04. La nourriture

Les investigateurs peuvent tenter d'analyser la nourriture et l'eau pour trouver ces hallucinogènes dont le Contaminé ne cesse de parler. Aucun test en laboratoires ne détecte la présence de quoi que ce soit d'inhabituel. Mettre l'accusateur face à ces résultats ne fait que le convaincre que les analystes sont sous le contrôle des démons de Démension Six. Comment ses amis investigateurs peuvent-ils conclure à quoi que ce soit avant d'avoir essayé sa diète ?

Certains investigateurs pourraient effectivement se livrer au même régime. Le Gardien devrait faire en sorte que celui-ci soit difficile à mener, peut-être même répugnant. Cela pourrait dissuader certains investigateurs. Si une personne continue malgré tout, elle ne remarque bien sûr aucun changement ; si elle lance cette information au Contaminé, celui-ci lui donne une des réponses suivantes :

- L'investigateur suivant la diète ne l'a pas fait assez longtemps ou correctement
- Les capacités naturelles du Contaminé lui permettent de voir et se combinent avec la diète. Ceux dépourvus de tels dons ne peuvent pas voir, même en suivant le régime
- Ceux qui prétendent ne pas voir sont en fait des agents de Démension Six tentant de fragiliser la détermination du Contaminé

05. Ragniir

Les investigateurs peuvent faire des recherches sur Ragniir, ses sbires et Démension Six. Lorsque l'un d'entre eux obtient un numéro de *Captain Destiny* mettant en scène Ragniir ou le *Pandemonium Comics Compendium*, il peut accéder à « l'Aide de jeu de la vérité n°4 » (ci-contre).

Bibliothèques

Des investigateurs cherchant des informations ne trouvent rien. Le Gardien peut faire durer ces travaux des heures durant. Sur une réussite critique lors du test de *Bibliothèque*, un investigateur usant d'une détermination presque bornée finit par trouver un ouvrage pertinent après une journée entière de recherches. Le livre est appelé *The Pandemonium Comics Compendium*. Voir la sous-section « Boutiques de comics » ci-contre pour une description.

Internet

Faire des recherches sur Internet prend plusieurs heures et donne beaucoup de résultats insatisfaisants. Un test réussi de *Bibliothèque* à -20 % permet de trouver une page web affichant une liste de vieux numéros de comics. Le site en lui-même contient plusieurs pages scannées de vieux livres, comics et des photos d'objets de collection à vendre. La page en particulier affiche toutes sortes de sociétés de comics des années 1950 et 1960, maintenant défuntes, appelées AC, Miracle, Pandemonium et Skeleton Key. Certains titres de leurs productions sont également notés : *Captain Destiny*, *Crypt of Night*, *Howling Gang*, *Xerxes*,
etc. Si les investigateurs commandent certains numéros épuisés de *Captain Destiny*, aucun ne contient d'histoire mettant en scène Ragniir.
Un investigateur peut mener une recherche spécialisée en utilisant des mots-clés de cette page ainsi que les informations concernant Ragniir. Un test réussi d'*Informatique* permet de trouver d'autres sites demandant plusieurs heures pour être étudiés. L'un d'entre eux est la « Page d'accueil non-officielle de Captain Destiny. »

QUELQUE PART, AU-DELÀ DES MONDES CONNUS DES HOMMES, IL EXISTE UN ROYAUME FAIT DE MAL À L'ÉTAT PUR : DIMENSION SIX . PENDANT DES SIÈCLES LE TYRAN RAGNIIR, SEIGNEUR DES LIEUX, A ÉTENDU SON POUVOIR À TRAVERS LES DIMENSIONS, AGRANDISSANT AINSI SON INFLUENCE. AUJOURD'HUI, LE SEIGNEUR-DÉMON RASSEMBLE SES FORCES POUR UNE NOUVELLE GUERRE DE CONQUÊTE...

LEVEZ-VOUS, MES SSSSSERVITEURS MONSSSTRUEUX ... VENEZZZ À MOI, OH HABITANTS DE LA DÉCRÉPITUDE ... PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT. NOUS PARTONS POUR LE ROYAUME DES HOMMES, LA PLANÈTE TERRE. DÉTRUISSSSEZ TOUT SSSEUX QUI OSSSERONS SSSSE SSSSOULEVER CONTRE NOUS ...

ACCROCHEZ-VOUS, VOUS QUI AVEZ LA FOI. VOUS NE POUVEZ MANQUER CETTE HISTOIRE À VOUS FAIRE FROID DANS LE DOS.

PRODUIT PAR LE JOYEUX JULIUS BLACK ÉDITÉ PAR LE SOURIANT STAN LEVINSON
COLORÉ PAR L'EXCELLENT ERIC ALBERTSON LETTRÉ PAR LA LUMINEUSE LAURA THOMAS
CRÉÉ, ÉCRIT ET ILLUSTRÉ PAR LE REMUANT RALPH PICKMAN]

La page en question décrit Captain Destiny comme un homme ayant reçu des pouvoirs magiques et capable de se transformer en super-héros pour combattre les forces du mal. Quelque part se trouve un certain nombre de liens menant à d'autres sites sur les comics, notamment un lien vers une page intitulée « Galerie des ennemis de Captain Destiny. »

Cliquer sur ce lien entraîne le chargement d'une page contenant sept images de super-méchants : Captain Chaos, Mister Mental, Oberon le Géant, The Amazing Ripley, Ragniir et Sinthia Succubus. Le dessin de Ragniir correspond à celui se trouvant dans le *Pandemonium Comics Compendium* (voir l'encart de la page 95 pour une description plus détaillée).

Le site déclare avoir été mis à jour deux ans auparavant. Un hyperlien vers une adresse e-mail se trouve en bas de la page : captn-destiny@aoh.com. Un e-mail envoyé à cette adresse revient à l'expéditeur, indiquant que le lien est incorrect ou n'existe plus. Si les investigateurs ont des contacts au sein du FBI, il leur est possible d'apprendre l'identité du créateur en 2D12 heures. Il s'agit de Sammy Verhooven, un homme sans histoires vivant seul dans un chalet du Nebraska. Si quelqu'un va jusqu'à lui rendre visite, l'investigateur voit Sammy l'inviter à prendre un café et à jeter un œil à sa collection de comics. Il possède quelques numéros de *Captain Destiny*, notamment le 5 qui contient la première apparition de Ragniir.

Boutiques de comics : Eye in the Sky Books

Si les investigateurs comprennent que Ragniir est un super-méchant de comics, ils peuvent tenter d'aller voir des boutiques spécialisées pour en apprendre d'avantage. Il en existe un nombre impressionnant, mais les plus petites n'ont pas de numéros de *Captain Destiny*. Après avoir passé 2D6 heures au téléphone ou à faire les boutiques, les investigateurs gagnent le droit de faire un test de *Chance* à 60 %. S'ils échouent, ils pourront retenter un autre jour. S'ils réussissent, ils découvrent que le magasin Eye in the Sky Books possède plusieurs numéros de la bande-dessinée qu'ils recherchent.

La boutique se trouve dans Lower Manhattan et est ouverte du jeudi au dimanche, de 13 h 00 à 18 h 00. La pancarte au dehors indique que l'endroit a été fondé en 1975. L'intérieur abrite un stock de plus de 100.000 comics. Eye in the Sky est assez connu dans le milieu des amateurs de comics ; le magasin possède un étage, le rez-de-chaussée contenant les comics et le premier étage les livres et les jeux. Il existe des sections réservées aux nouveautés, aux vieux numéros et aux collectors.

Faire des recherches sur Pandemonium Comics dans la section collectors aboutit à un panneau sur un rayonnage indiquant que ces bandes-dessinées sont conservées dans un endroit à part. Il est nécessaire de demander à un employé de sortir spécifiquement ces numéros rares de la réserve.

Sur une réussite spéciale lors d'un test de *Trouver Objet Caché*, un investigateur remarque une copie en piteux état du *Pandemonium Comics Compendium* sous un tas de vieux livres traitant des comics, le tout posé sur un présentoir poussiéreux au beau milieu de la boutique. L'étiquette annonce un prix de 350 dollars. Voir l'encadré page 95.

Si un investigateur traîne dans la section réservée au jeu, il trouve quelque chose d'intéressant sur un test réussi de *Trouver Objet Caché* : il s'agit d'une copie d'un jeu de rôle intitulé *Dark Worlds*, écrit par Peter Dannseys et L.N. Isinwyll, basé sur les travaux d'un écrivain horrifique des années 1920. Le jeu est publié par une société appelée Entropium ; la couverture présente une entité monstrueuse dotée de plusieurs mâchoires et d'yeux inhumains se matérialisant dans un cercle sinistre de pierres levées noires. En bas de l'image est inscrit le nom de l'artiste : Serpent de Nuit. Si quelqu'un achète le jeu et le lit, il y découvre suffisamment d'informations ésotériques pour gagner 1 point de *Mythe de Cthulhu* et perdre 1 point de SAN.

Le propriétaire de la boutique, Dave Archer, est assis derrière la caisse. C'est un homme dans la quarantaine qui ne s'est jamais remis de sa période hippie. Il a une longue queue-de-cheval et une grosse barbe négligée. Plutôt maigre, il porte des sandales, un jean délavé et un vieux T-shirt, et sent la marijuana. Si on lui pose des questions à propos de Pandemonium ou de *Captain Destiny*, ses yeux s'illuminent tandis qu'il prend les investigateurs pour des amateurs de comics de bon goût. Afin de les tester, il leur pose alors quelques questions de culture générale ; pour parvenir à y répondre de façon satisfaisante, il leur faut une réussite spéciale en *Connaissance* ou de la spécialité appropriée en *Art* (par exemple Culture Pop). Si un investigateur a décrété être un collectionneur de comics avant le début de ce scénario, ses chances de réussite passent à un test simple de *Connaissance*. Archer peut leur parler des deux premières informations situées dans l'encart « Le *Pandemonium Comics Compendium* » page suivante et leur révéler que l'écrivain-artiste de la bande-dessinée est un certain Ralph Pickman.
Si l'investigateur doté du score de POU le plus bas réussit un test de *Chance* à 50 %, Archer se souvient posséder un livre rare appelé *The Pandemonium Comics Compendium*. Il le retrouve, et l'offre au groupe pour seulement 200 dollars (le prix est tout de même négociable).

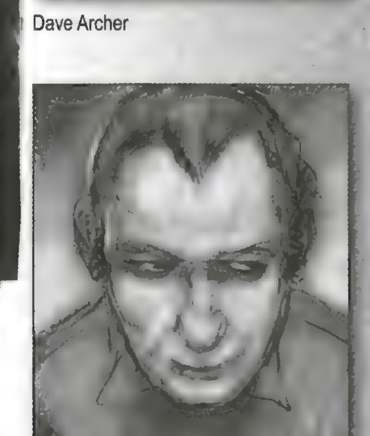
Le Pandemonium Comics Compendium

Publié en 1967, ce livre contient un résumé des nombreuses histoires des comics de la société. Stan Levinson, Julius Black et Ralph Pickman ont fondé Pandemonium en 1959. De nombreux titres se voient ainsi analysés. Voici un résumé du chapitre consacré à *Captain Destiny* :

- Captain Destiny était un jeune garçon appelé Tommy O'Toole. Un vieux médaillon qui lui fut transmis par son grand-père lui conféra la capacité de se changer en Captain Destiny. Ce super-héros avait la capacité de voler, une force surhumaine et une peau aussi solide que le diamant. Il utilisait ses pouvoirs pour combattre les forces du mal, de l'extraterrestre au mutant en passant par les démons et les chats parlants !
- Ragniir était un super-méchant récurrent ; c'était une entité inter-dimensionnelle venue d'un royaume appelé Démension Six. Il ressemblait à un humanoïde maigre et cornu, doté d'un corps de homard et d'un unique œil cyclopéen fait de ténèbres absolues. Une longe toge noire flottait autour de lui. Ragniir voulait faire fusionner Démension Six avec notre monde et lâcher ses hordes démoniaques sur l'Humanité. Ses serviteurs étaient les Habitants de la Décrépitude, des humanoïdes ressemblant à des crapauds, dotés de pouvoirs psychiques et capables de projeter des éclairs mentaux et des illusions. Les pouvoirs du seigneur-démon s'estompaient quand il était confronté à quelqu'un ne croyant pas en sa magie. Le Captain Destiny poussait les gens à deviner la vérité derrière les machinations du monstre : en le voyant tel qu'il était, un fragment d'imagination pervertie, il parvenait à les renvoyer lui et ses serviteurs dans Démension Six.
- L'écrivain et artiste à l'origine de ce comics est Ralph Pickman. Un auto-portrait de lui au crayon apparaît dans le livre. Son visage paraît triste, avec un nez presque canin. Une petite biographie de l'artiste le fait naître en Nouvelle Angleterre, issu d'une famille de célèbres « artistes déments » (les investigateurs réalisent probablement qu'il s'agit là d'un compliment destiné à renforcer son aura mystique). La bio souligne également le fait que le créateur prenait de nombreux hallucinogènes. Il vivait à Boston à l'époque de la publication du livre.

Une page tirée du comics se trouve dans le livre (voir « Aide de jeu de la vérité n°4 » à la page 3).

Dave Archer



Ralph Pickman

Si les investigateurs ne parviennent pas à impressionner Archer, ce dernier ne relate pas les faits indiqués plus haut. A la place, il leur dit seulement avoir quelques numéros de *Captain Destiny* en stocks. Deux d'entre eux mettent en scène Ragniir, les numéros 5 et 7, chacun se trouvant au prix de 100 $. Si les investigateurs achètent et lisent les comics, ils peuvent obtenir les deux premières informations contenues dans l'encart « Le *Pandemonium Comics Compendium* » ainsi que le nom de l'artiste, Ralph Pickman.

Ralph Pickman

Si les investigateurs tentent de retrouver Ralph Pickman à Boston, ils découvrent que celui-ci est enregistré comme résident au Gentle Glens, une maison de retraite avec vue sur l'océan. Ceux prenant la peine de téléphoner peuvent parler à son infirmière qui leur dit que M. Pickman a des problèmes d'audition. S'ils parviennent à la convaincre de leur passer l'artiste, ce dernier se contente de répéter : « Hein ? Qu'est-ce que c'est ? Qui est à l'appareil ? Où ? »

Si les investigateurs font le vol jusqu'à Boston pour venir le voir chez lui, un test réussi de *Baratin* ou de *Persuasion* leur permet de s'entretenir avec lui.

Pickman n'a que la soixantaine bien tassée mais est aux premiers stades de la maladie d'Alzheimer. Il semble amaigri et fragile ; son visage a quelque chose de canin, mais peut-être est-ce dû à ses dents jaunâtres et à son nez étrange. Il est heureux d'avoir de la visite, n'ayant ni famille ni amis encore en vie. Il parle de façon décousue de tous les sujets, oubliant après un certain temps quelle était la question de départ. Interrogé au sujet de *Captain Destiny* et de Ragniir, il raconte à son auditoire les choses suivantes (le Gardien devrait présenter le tout de façon hésitante en simulant des trous de mémoire) :

- L'idée du comics lui est venue en piquant des éléments à différents sociétés de bandes-dessinées
- La plupart de ses idées scénaristiques ont été conçues en plein trip à la marijuana et au LSD
- Ragniir était son méchant préféré car c'était celui qui représentait le mieux le concept des différents trips de Pickman
- Si on lui demande si Démension Six est réelle, Pickman déclare que seul un imbécile croirait que le comics raconte des faits. Il ne croit pas que Ragniir existe et demande si les investigateurs ne devraient pas se faire examiner
- Le grand-oncle de Pickman était un artiste fou qui disparut mystérieusement. Il avait l'habitude de faire des œuvres d'une atrocité saisissante

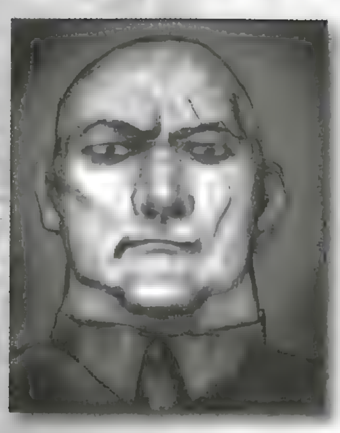
Pickman est tout à fait innocent et n'est en aucun cas une goule. Il dit la vérité quand il raconte avoir écrit la plupart des histoire sous l'influence de drogues. Ragniir n'est qu'un fragment de son imagination tordue.

Tests d'Intuition

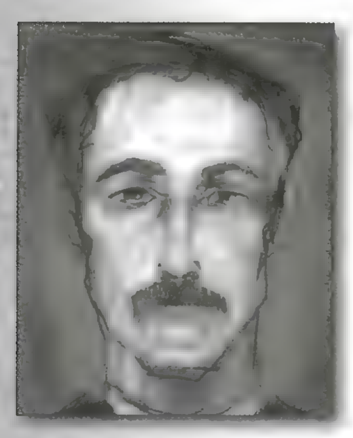
Des investigateurs recevant les informations de Pickman peuvent faire des tests d'*Intuition*.

Les investigateurs versés dans l'occulte ou possédant des connaissances sur le Mythe soupçonnent que peut-être l'écrivain peut avoir vu un autre monde grâce à des talents psychiques latents. Peut-être les drogues qu'il utilisait l'ont-elles aidé à percevoir Démension Six ? Sur un test réussi de *Mythe de Cthulhu*, un investigateur peut se demander si la situation n'est pas la même que pour les artistes qui dans les années 1920 recevaient des rêves envoyés par Cthulhu.





John Grant



Larry Tolkien

Ceux enclins à une rationalité scientifique (surtout avec des compétences comme *Médecine, Psychiatrie* ou *Psychologie*) pensent que peut-être le Contaminé a lu certains de ces comics par le passé, et qu'ils forment en fait la base de ses étranges délires.

Confronté aux faits concernant Ragniir et les comics, le Contaminé devine avec un test réussi d'*Intuition* que d'autres personnes ont perçu les traces de l'invasion de Démension Six. L'utilisation de drogues par l'artiste doit avoir bloqué les hallucinogènes présents dans sa nourriture, lui accordant un Aperçu de la Vérité. Le mystérieux ami fait cette suggestion si l'investigateur échoue lors de son test.

Le Contaminé ne se souvient pas avoir lu ces comics durant son enfance. Si quelqu'un jette un œil dans ses vieilles affaires, peut-être dans un carton entreposé chez lui ou chez des parents, il trouve en réussissant un test de *Chance* à 60 % un vieil exemplaire de *Captain Destiny n°5*.

06. Cibles démoniaques

Le mystérieux ami donne les noms des individus dont les corps servent d'hôtes à Ragniir et à ses trois principaux lieutenants. Ces personnes sont toutes issues du passé du Contaminé mais ce dernier ne se souviendra pas de leurs noms ou de leur rôle dans sa vie tant que sa schizophrénie n'aura pas été traitée et stabilisée. Si quelqu'un lui annonce ou lui montre brutalement le lien réel qui l'unit à eux, il comprend que les démons les ont justement choisis afin de pouvoir le discréditer s'il s'opposait à eux.

Sur un test réussi de *Trouver Objet Caché*, le Contaminé remarque d'étranges anomalies physiques sur ses cibles, qui leur donnent un petit côté batracien (plus proche du homard en ce qui concerne Ragniir).

Il peut être nécessaire de modifier les cibles ; elles ont été conçues en partant du principe que le Contaminé était un mâle. Le Gardien a toute latitudes pour organiser les rencontres avec elles :

John Grant

Le mystérieux ami dit que John Grant est le démon Assurinias. En fait, il s'agit là de la brute qui pendant l'école primaire avait pour habitude de menacer le Contaminé pour lui voler l'argent pour son déjeuner. Il a grandi depuis et est devenu un criminel responsable de vols à main armée, d'agressions et de trafic de drogues. Il vit à Little Italy dans un petit appartement situé au-dessus d'un boui-boui servant des nouilles. Il sert actuellement d'homme de main à une petite société « d'assurances » du quartier, spécialisée dans le recouvrement de dettes. Les investigateurs ayant des contacts dans la police et réussissant les tests appropriés peuvent facilement trouver cette information.

Grant a un an de plus que le Contaminé ; face à lui, il se souvient de son ancienne victime et la couvre de provocations et d'injures. Menacé, il va jusqu'à rouer de coups le Contaminé et ses amis. Le Gardien peut même pousser Grant à utiliser ses contacts dans la pègre et engager des brutes afin de donner une correction aux gêneurs si ces derniers se montrent trop insistants.

Des investigateurs surveillant Grant peuvent le surprendre en train de commettre diverses activités illégales, mais ils risquent d'être poursuivis s'ils sont découverts. Le Gardien devrait rendre les activités de la cible étranges et louches afin d'envoyer le Contaminé et ses alliés sur une fausse piste.

Larry Tolkien

Le mystérieux ami dit que Larry Tolkien est le démon Dyokyle. En réalité, Tolkien était au lycée avec le Contaminé ; c'était le riche fils d'un puissant magnat des affaires. Le gamin a volé à l'investigateur son premier amour, une certaine Mary Jacobson. Le Contaminé avait à l'époque mis le choix de Mary sur le compte de l'argent, mais il n'a plus aujourd'hui le moindre souvenir de cette perte. Tolkien n'a presque jamais parlé à l'investigateur et serait bien en peine de le reconnaître s'il se trouvait juste devant lui.

Tolkien a le même âge que le Contaminé. Il a hérité de la société de courtage de son père et est aujourd'hui à la tête d'une entreprise commerciale appelée Tolkien Incorporated. Il mène ses affaires de la façon la plus légale possible. Il vit dans un luxueux appartement tout en haut d'un immeuble sur Central Park West. Le siège de son entreprise est situé au 20ème étage de l'Empire State Building.

Si Tolkien est surveillé, il peut sembler avoir des choses à se reprocher, ayant de nombreux secrets en tête et passant son temps à échanger et vendre des informations commerciales extrêmement sensibles. Confronté aux investigateurs, il utilise tous les moyens légaux possibles contre eux et engage des détectives privés pour les espionner.

Malcolm Trent

Le mystérieux ami dit que Malcolm Trent est le démon Whythmaka. En réalité, Trent était le patron du Contaminé à l'époque du lycée, quand ce dernier travaillait dans une pizzeria du quartier. C'était un alcoolique doté d'un tempérament violent ; il a une fois frappé l'investigateur au visage pour avoir ramené une pizza à cause d'une fausse adresse. La haine que le Contaminé ressent pour cet homme est fermement ancrée en lui, l'événement ayant eu lieu en public, juste devant Mary Jacobson.

Trent a quinze ans de plus que le Contaminé. Il est actuellement soutenu par la collectivité à cause d'une fausse blessure au dos lui accordant un chèque mensuel pour handicap. Il vit dans un appartement décrépit dans le Bronx. C'est un collectionneur d'armes, abonné au magazine *Soldier of Fortune.* Il possède également une grande quantité de vidéos et de magazines pornos (il est, étonnamment, célibataire). Son grand berger allemand est appelé Adolph.

Face au Contaminé, Trent se souvient de ce dernier sur un test réussi d'*Intuition.* Il passe généralement la majorité de ses journées chez lui à boire de la bière et regarder des pornos. En cas d'intrusion, il se défend avec ses armes à feu et lâche son chien.

Archibald Denton

Le mystérieux ami dit que Archibald Denton est le sinistre seigneur-démon Ragniir. En réalité, Denton était un des professeurs du Contaminé en quatrième. Il avait pour habitude de montrer du doigt le malheureux qu'il accusait de rêvasser. Il lui lançait une craie sur la tête, le mettait au piquet, le collait et lui adressait des commentaires insultants en classe.

Denton se retira de l'enseignement à la suite de plaintes concernant son comportement. Il développa la sclérose en plaques à la trentaine, une maladie qui progressa au point de le mettre dans un fauteuil roulant et de l'empêcher de parler ou d'utiliser ses mains correctement.

Denton est âgé de soixante-dix-sept ans. Il vit au Sunny Days Manor, un centre médical pour invalides situé à Long Beach. Il a sa propre chambre, mais toutes sortes d'infirmières, de docteurs et d'aides-soignants (servant à immobiliser les patients en états de démence) se promènent dans les locaux la plupart du temps. Denton se souvient du Contaminé, mais il est incapable de prononcer le moindre mot. Il est devenu amer et fou à cause de sa condition, même s'il était déjà une sacré ordure avant cela.

Autres cibles

Si certaines des cibles sont éliminées, le mystérieux ami peut en trouver d'autres pour le Contaminé. Si Ragniir est tué, le démon se « transpose » dans un nouvel hôte corporel. Si des investigateurs ou des PNJs se tournent contre le Contaminé, celui-ci commence à remarquer les écailles démoniaques caractéristiques sur la peau de ces individus. Il devient convaincu que ceux qui tentent d'interférer avec sa quête ont vu leurs corps possédés récemment par les démons. Peut-être l'un d'entre eux abrite-t-il Ragniir ?

07. Le Culte des Porteurs de la Lumière sacrée

Le Culte des Porteurs de la Lumière sacrée ne se forme qu'après que le Contaminé l'ait lancé. Il n'a aucun équivalent historique. Les membres sont tous des personnes cherchant une raison à l'existence mais provenant de tous les milieux. Le scénario signale certains des PNJs pouvant rejoindre la secte ; le Gardien peut développer cette piste comme il le désire.

Si les investigateurs cherchent des équivalents historiques au culte, ils doivent réussir des tests de *Bibliothèque* dans un lieu de savoir de taille suffisante (un pour chaque élément du paragraphe suivant) :

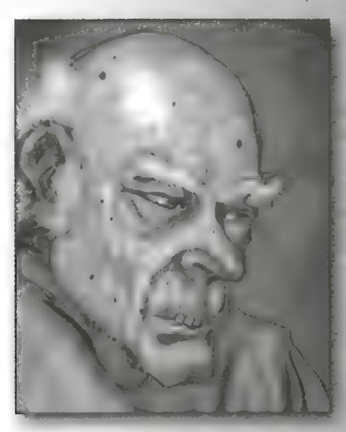
Il y a eu de nombreux cultes d'adorateurs du soleil et de la lumière à travers l'Histoire. Nombre d'entre eux prétendaient détenir des connaissances secrètes sur le monde. Aucun cependant ne mentionne Ragniir, ou un quelconque mythe démonico-illusoire.

Il exista un culte gnostique formé au début du 14ème siècle par un prêtre nommé Renaldo Sinibaldo, appelé la Lumière sacrée. L'homme avait monté cette théologie par opposition au Catholicisme romain. Son culte avait juré d'exposer la véritable nature du monde aux yeux encore éteints de l'Humanité. Ses adorateurs étaient décrits comme des fous et des suppôts de Satan. Avant l'année 1315, Renaldo était dépeint comme un homme studieux travaillant en étroite collaboration avec le Pape Clément V. Peu après, il subit une étrange transformation et commença à agir comme un dément. Il fut accusé de provoquer la « Pestilence des Visions démoniaques. » Il n'y a aucune explication concernant la nature de cette pestilence, on sait seulement que le « remède » consistait à ôter les yeux de ceux en souffrant. Sinibaldo fut brûlé sur le bûcher pour sorcellerie après avoir soi-disant lancé cette épidémie. Sur un test réussi de *Chance* à 60 %, l'investigateur menant les recherches trouve un autre livre décrivant la même histoire sur Sinibaldo, mais affirmant que le prêtre fou transposa sa théologie gnostique dans un ouvrage appelé *Ye Naked Truths.*

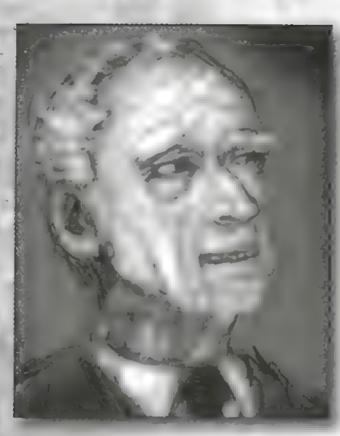
Un des investigateurs tombe sur un pamphlet du Culte du Nouveau Millénaire, daté de septembre 1992. Le papier contient une portion d'un livre appelé *Ha-Sepher shel Teefays Or*, ou *Livre de la Lumière grimpante.* Le passage en question traite de la façon dont le monde sera réduit en cendres pour être purifié par le Seigneur du Jour du Jugement. Le reste décrit le culte avec force détails. Un homme nommé Adam Searle fonda le mouvement en 1990. Il prophétisa que le monde s'achèverait le 1er novembre 2000. Un autre test réussi de *Bibliothèque* révèle que la place forte du culte dans



Malcolm Trent



Archibald Denton



Alonso De Giacomo

les Catskill fut détruite par un grand incendie en 1993, et que de nombreux membres périrent dans les flammes. Le corps de Searle ne fut jamais retrouvé, mais les autorités pensent que ses restes reposent dans les ruines du complexe. La police a trouvé des preuves de pyromanie ; l'affaire n'est pas encore classée, bien que les forces de l'ordre n'aient aucun indice concernant le ou les meurtriers.

08. *Ye Naked Truths*

Des investigateurs pourraient deviner que l'événement ayant précipité le changement de comportement du Contaminé est lié à la lecture du livre *Ye Naked Truths*. Voir l'encart traitant du tome page 78. Les investigateurs ayant jeté un œil au contenu (en plus du Contaminé) peuvent faire un test d'*Intuition* pour voir s'ils se souviennent de l'auteur.

Faire des recherches sur le livre dans les bibliothèques et les boutiques de livres rares de la ville de New York peut prendre autant de temps que les investigateurs le désirent, sans jamais donner de résultats. Si un investigateur a des contacts parmi les collectionneurs, les bibliothécaires bien informés ou les sociétés s'occupant d'artefacts occultes, un test réussi de *Crédit* convainc un de ces experts que l'investigateur est quelqu'un en qui on peut avoir confiance, et le pousse à raconter les faits suivants à propos de *La Verita Scoperta* :

Le livre est hérétique et a une sinistre réputation. Il fut écrit au début des années 1300 à Rome, dans le but de proposer une nouvelle religion plus grande et plus puissante que celle reposant sur les doctrines catholiques romaines. Il se basait sur des variantes de théologie gnostiques plus anciennes, mélangées avec des croyances païennes.

Un prêtre fou nommé Renaldo Sinibaldo en est l'auteur. Il fut brûlé vif pour s'être associé avec Lucifer.

On pense qu'il existe encore trois copies du livre. Celle que le Contaminé possède est la seule copie anglaise connue. Les deux autres sont des manuscrits italo-latins titrés *La Verita Scoperta*. La version anglaise est sensée avoir fini dans les mains d'un gentleman chinois dégénéré appelé Lin-Tang-Yu, un collectionneur d'ouvrages occultes. Elle fut néanmoins dérobée dans les années 1920 avec d'autres manuscrits. Un des manuscrits italo-latins serait entreposé dans la collection spéciale de l'Enfer du Vatican, mais cela n'a jamais pu être prouvé. Le dernier serait dans la collection privée Arglis Apulieus à Istanbul, laquelle comprend de rares extraits de la Grande Bibliothèque d'Alexandrie, des textes gnostiques, des livres coptes et des parchemins en araméen.

Lin-Tang-Yu : si les investigateurs demandent à leurs contacts de les mettre en relation avec Lin-Tang-Yu, ceux-ci se sentent insultés par la suggestion et refusent de traiter d'avantage avec les investigateurs. Ces derniers pourraient tenter de poursuivre cette piste mais elle ne les entraînera que dans un cul-de-sac. Le livre fut volé par Jack Brady avec d'autres ouvrages comme les *Sept Livres Cryptiques de Hsan* (voir la campagne *Les Masques de Nyarlathotep*). Le voleur a ensuite vendu certains objets pour se faire un peu d'argent. Si *Ye Naked Truths* a été trouvé dans le coffre de Chalmers au cours du scénario « La Grande Chasse », l'écrivain occulte a acheté l'ouvrage ainsi que la Boîte de Tesseract au marché noir lors d'une visite en Orient. D'autres enquêtes portant sur Lin-Tang-Yu sortent du cadre de cette aventure, mais le Gardien peut faire aboutir les recherches des investigateurs sur un M. Lin particulièrement bien conservé ou sur l'un de ses nombreux descendants ambitieux.

Arglis Apulieus : les courriers et appels téléphoniques au sujet du manuscrit aboutissent tous à des réponses attristées déclarant que l'ouvrage n'existe plus. Il fut perdu dans les années 1940 quand la bibliothèque fut partiellement détruite par le feu. Une visite à Istanbul confirme cet état de fait. Quoi qu'il en soit, le visiteur se verra accorder l'accès à d'autres textes rares à condition d'avoir une raison académique de le faire ou de réussir un test de *Crédit*. Passer plusieurs jours en Turquie permet de découvrir plusieurs textes sur des cultes gnostiques précédant le mouvement de Sinibaldo. Sur un test réussi de *Volonté* à -20 %, il est même possible de trouver un texte parlant d'une secte basée en Égypte dans les années 100 après J.C. et appelée Les Suivants de Ma'at (ou La Plume de la Vérité). Le culte avait pour objectif d'invoquer son dieu afin qu'il apporte l'illumination aux hommes en échange de leur âme. Ma'at avait pour autre nom le Déchireur des Voiles, et un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet de l'identifier comme le Dieu Extérieur Daoloth.

Le Vatican : les contacts des investigateurs ne peuvent pas les aider à avoir accès à la bibliothèque du Vatican, l'Église refusant d'admettre posséder une copie. Néanmoins, ils peuvent leur donner le nom du prêtre retraité en charge de l'Enfer du Vatican, Alonso di Giacomo. Cette portion de la collection du lieu saint peut être officiellement visitée à condition d'obtenir la permission du Saint-Siège. Son conservateur, di Giacomo, a le droit d'autoriser des « visiteurs spéciaux » à consulter ces livres à condition d'être présent lui-même. Les volumes contenus dans la collection ne peuvent être empruntés. Gagner son approbation demande de remplir les conditions suivantes :

- Le demandeur doit avoir un score de *Crédit* de 65 % ou plus, et présenter trois lettres de référence vérifiables
- Le chercheur ne doit avoir aucun casier judiciaire
- Les croyances du chercheur ne doivent pas être à l'opposé du Catholicisme



• La demande du chercheur doit viser à aider l'Humanité d'une façon ou d'une autre

Si aucun investigateur ne correspond, un ami ou un agent satisfaisant aux conditions peut se porter garant pour lui ou y aller à sa place. Le Gardien peut créer un tel personnage. Souvenez-vous que ce dernier pourrait devenir fou après la lecture du *Ye Naked Truths*.

Après avoir été contacté par les investigateurs et appris qu'ils souhaitaient consulter le livre, di Giacomo envoie un message par voies non-officielles aux « missionnaires » nord-américains de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme (voir la section 9 plus bas). Si les investigateurs ont rempli les conditions demandées pour lire le livre, le prêtre les informe qu'ils sont les bienvenus et qu'ils peuvent parcourir le sinistre volume sous sa surveillance.

Le Gardien peut développer ce petit voyage à Rome s'il le désire. Par exemple, si Knightsbridge sait qu'ils font route vers l'Italie, il peut envoyer un espion pour lui rapporter leurs actions. L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme peut également se lancer sur leurs traces et entrer en correspondance avec ses frères italiens.

Au Vatican, les investigateurs se présentent à l'entrée principale de la ville. Quatre gardes en uniforme (ils sont habillés en policiers mais ont l'air de militaires plutôt intimidants) les escortent à travers toute une série de portes bien fermées jusqu'à une aile du bâtiment principal, avant de descendre sur plusieurs niveaux jusque dans une chambre souterraine. Les gardes sont armés d'automatiques calibre 38, et semblent disposés à les utiliser.

Dans la chambre, les investigateurs se voient demander de laisser toutes leurs affaires personnelles dans des alcôves des murs. Ils doivent également échanger leurs vêtements contre des robes et des sandales. Les gardes utilisent alors un détecteur de métal sur eux. Seules les personnes réussissant ce dernier test peuvent passer la lourde porte d'acier noir et aller plus loin. Tous les autres doivent attendre dans la chambre et voir avec quelle minutie les gardes fouillent leurs affaires.

Derrière la porte se trouvent les halls des catacombes. Di Giacomo les y attend : c'est un petit homme chaleureux avec des cheveux blancs coupés à ras et un costume froissé. Il se trouve en compagnie de quatre autres gardes. Il accueille les investigateurs et leur demande de façon directe quels sont leurs buts. S'il pense qu'ils lui cachent la vérité (il a la compétence *Psychologie* à 70 %), il leur dit que ce sont des menteurs et leur demande de partir. Les gardes les escortent alors jusqu'à leur sortie. Si les investigateurs répondent avec honnêteté et si leurs raisons semblent servir les Plans de Dieu, il les emmène à travers un véritable labyrinthe de catacombes souterraines et d'ossements poussiéreux.

Une fois dans le labyrinthe, il est nécessaire de réussir un test d'*Orientation* pour pouvoir retrouver son chemin jusqu'à l'entrée.

Le groupe finit par émerger dans une série de vastes galeries poussiéreuses remplies de vieux livres, de parchemins anciens, de manuscrits sans reliures et de tas et de tas de lettres. Les archives s'étendent à perte de vue, voûte après voûte, seulement identifiées à l'aide d'abréviations cryptiques en latin. Après un temps le groupe pénètre enfin dans l'Enfer du Vatican. Chaque tome ici est relié à un pupitre de style gothique par une chaîne étonnamment récente en acier inoxydable. Une copie italo-latine du *La Verita Scoperta* repose dans la section gnostique. Les investigateurs sont forcés de le consulter sur son pupitre. Enfilant des gants de protection, di Giacomo leur annonce qu'il est seul apte à toucher le livre et tourner ses pages.

Des investigateurs tentant de voler le livre devraient être rapidement déjoués par les gardes armés, qu'il s'agisse de ceux accompagnant di Giacomo ou de ceux attendant de l'autre côté de la porte en acier. Si par un quelconque miracle les investigateurs parvenaient à s'enfuir avec l'ouvrage, l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme les traquerait et réglerait le problème par la violence.

Sauf idée saugrenue, les investigateurs ont l'occasion de lire l'ouvrage. Ils réalisent alors que le Contaminé pourrait bien être un dangereux individu (voir la description du livre page 78). Un extrait du contenu du livre se trouve dans « Aide de jeu de la vérité n°5 », qui est une adaptation de la « Danse macabre » moyenâgeuse.

Le Gardien peut s'arranger pour que d'autres tomes occultes ou liés au Mythe soient présents, mais di Giacomo n'autorise pas que l'on flâne dans la collection. La zone toute entière est protégée par un œil de Lumière et de Ténèbres ainsi que par un Sceau d'Isis. Comme les autres membres de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme, di Giacomo a fini par comprendre qu'il était parfois nécessaire de combattre le mal par le mal. C'est pour cette raison qu'il a renoncé à sa prêtrise.

09. L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme

Cette bande fanatique de chasseurs du Mythe se voit impliquée dans l'aventure sous les conditions suivantes :

Les Porteurs de la Lumière sacrée deviennent suffisamment nombreux ou connus pour que les informateurs de l'ordre remarquent leurs activités. Le groupe mène d'abord une enquête, confirme les accusations puis tente de réduire le culte en cendres.

Des investigateur cherchant des informations au sujet du *Ye Naked Truths* alertent sans le savoir les informateurs de l'ordre. Rapidement, des agents commencent à les suivre de près.

Après avoir été contacté, di Giacomo alerte l'ordre et leur rapporte l'intérêt des investigateurs pour le livre, demandant que des agents fouillent dans leur passé et les tiennent à l'œil.

L'histoire récente de l'Ordre

Pour un historique complet de l'ordre et de ses haines anciennes envers les Templiers, voir la section « Noires Croisades » p. 115.

Au cours du 19ème siècle, l'ordre est devenu l'arme officieuse de l'Église catholique dans son combat contre les œuvres du Malin sur Terre. Il fut officiellement démantelé à la fin du siècle, après que la science ait commencé à rejeter les croyances et les idées occultes telles que la possession démoniaque. Les temps modernes arrivaient et bien peu pouvaient encore fermer les yeux sur des actions telles que la punition des sorcières par le feu... Il existait pourtant encore des personnes qui croyaient que certaines sorcières méritaient d'être brûlées. L'autre raison derrière le démantèlement de l'ordre est la démence qui frappa nombre de ses membres au fil de leurs quêtes (voir plus bas). Quoi qu'il en soit, des hommes au sein de la hiérarchie de l'Église continuèrent de soutenir clandestinement le groupe qui survécut en tant qu'organisation cachée.

Le leader de l'ordre vit dans un monastère retiré dans les Alpes et n'adresse plus de rapports directement à la hiérarchie de l'Église. La plupart des membres du groupe se voient comme des missionnaires de la foi et de l'ordre, n'ayant aucun problème à enquêter sur les forces sataniques et à les détruire quand ils les rencontrent. Pour eux, toute force menaçante est satanique, et les entités du Mythe ne sont que des démons des abysses.

Bien que la majorité de ses membres vive en Europe, l'ordre a envoyé des missionnaires établir des bases partout dans le monde. Ces agents enrôlent à leur tour des disciples fondamentalistes et fanatiques pour servir dans la croisade contre le mal, mais ne les tiennent pas au courant de leur mission spéciale, tant qu'ils n'ont pas fait leurs preuves tout du moins.

L'ordre possède des hommes travaillant aux États-Unis depuis une bonne centaine d'années. Il a établi une base à Kansas City dans le Missouri dans les années 1920, la Très Sainte Église de la Première Pierre. Cette église s'est d'abord renseignée sur des événements étranges dans le Midwest, avant de s'intéresser peu à peu aux autres États. Une poignée de missionnaires parcourt désormais le pays à la recherche d'activités du Mythe ; ils envoient des rapports réguliers aux dirigeants de l'église qui leur disent ensuite comment procéder. En temps de crise, le sommet de l'église américaine contacte le leader de l'ordre dans les Alpes afin que ce dernier le guide.

De nombreux membres de l'ordre ont la réputation d'être fous. Cela est dû à leur pratique inhabituelle qui consiste à utiliser les pouvoirs de l'Ennemi contre lui. Trop de membres sont morts en utilisant seulement des prières et des croix contre des monstres. C'est pour cela que le groupe a commencé à collecter les livres occultes au lieu de les détruire... Cependant, utiliser des sortilèges de bannissement et autres a souvent mené les membres à être influencés par les forces qu'ils voulaient annihiler. D'autres ont simplement développé un attrait pour la mort après avoir perdu la foi et ont fini par se moquer du nombre d'innocents qui mouraient dans leur lutte contre l'Enfer.

Cette dégénérescence a commencé à infecter des agents de l'ordre basés dans la ville de New York.

L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme, la branche new-yorkaise

Les agents et leurs serviteurs de la ville de New York ont gardé pour tradition d'utiliser le feu comme arme principale dans leur lutte contre le mal. Ils ont découvert que c'était là une arme efficace contre de nombreux ennemis, y compris les vampires, les loup-garous, les sorciers voleurs de corps et bien d'autres entités répugnantes. Si une chose peut être entièrement consumée, cela signifie généralement qu'elle ne reviendra pas.

Au début des années 1990, les agents locaux sont tombés sur des activités du Mythe sous la forme du Culte du Nouveau Millénaire ; son leader, Adam Searle, avait obtenu une copie du *Livre de la Lumière grimpante*, et était devenu un fidèle de Cthugha, projetant de sacrifier le monde à son nouveau dieu. L'ordre découvrit que combattre le feu par le feu ne fonctionnait pas contre des créatures telles que les Vampires de Feu, et finit par voler le livre à Searle pour en apprendre la magie et retourner le pouvoir du Mythe contre les adorateurs.

Mordechai Walker dirigea cette opération. Lui et ses agents invoquèrent des Vampires de Feu pour détruire la place forte du culte dans les Catskill. Seul survivant de l'affrontement, il comprit que l'utilisation de telles forces occultes allait naturellement dans le sens des affinités pyromanes du groupe. Il ne réalisait pas qu'il commençait déjà à tomber sous l'influence de Cthugha. Il déclara que le grimoire de Searle avait été consumé au lieu de le rendre à ses supérieurs. Voir la page 117 pour plus de détails au sujet de Mordechai Walker, et la page 103 pour une description du *Livre de la Lumière grimpante*.

Walker est en contact avec l'Église de la Première Pierre. Il a rassemblé entre vingt et trente jeunes disciples et les a transformés en informateurs, espions et hommes de main pour ses

Un passage de La Verita Scoperta

Et la Lumière illumina la Terre.

Quand Adam fut par Eve trompé
Osant contempler la Vérité par Dieu interdite,
Tous deux furent à la Mort condamnés,
Et la race humaine mortelle, maudite.

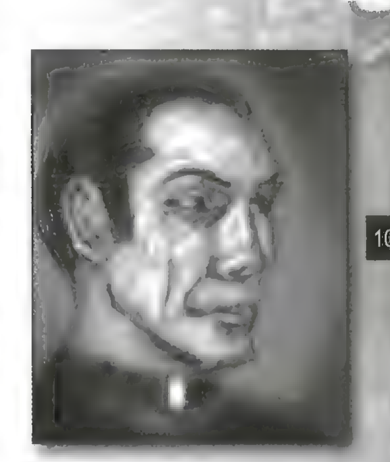
La fin des Illusions effaça le Paradis,
Et l'Humanité fut emplie de terreur ;
La Folie s'en vint leur arracher les yeux.
Un sort pire que la mort les frappait en plein cœur.

Sur les habitants de la Terre, malheur !
Terre où de tels traits frappent avec précision,
Car en dépit des rangs, fortunes ou valeurs,
Enfin la Vérité, tous recevront.

Quel homme, fut-il fort ou grand,
Peut échapper à cette réalité ?
Peut éviter les portes sombres, béant
Sur le fragile esprit du Mortel condamné ?

Quand la Lumière sacrée emplira l'air
Viendra des êtres vivants le jugement ;
La peur et la joie de la liberté seront offerts :
De la fin l'Humanité connaîtra l'avènement.

Aide de jeu de la vérité n°5 : La verita scoperta



Mordechai Walker

diverses opérations. Il les appelle les Gardiens d'Eden. Officiellement, ils patrouillent dans les rues pour empêcher les jeunes et les vieux d'être victimes de crimes atroces.

Walker dirige la Mission catholique Rekindle en faveur des sans-abri dans Lower Manhattan, près de Battery Park. C'est dans l'antichambre de la mission que se trouvent les locaux de l'ordre, ainsi que les armes et l'équipement qu'il utilise. Le *Livre de la Lumière grimpante* est caché ici.

Si Walker ou ses disciples apprennent l'existence du culte des Porteurs de la Lumière sacrée, ils se renseignent à son sujet, le groupe ressemblant fortement à celui de la Lumière grimpante.

Grâce au réseau de l'ordre, ils peuvent apprendre que des individus dans leur juridiction se sont renseignés à propos d'un livre que l'ordre considère comme extrêmement dangereux. Walker se voit alors ordonner d'enquêter sur ces personnes et de voir si elles sont les alliées des forces du Mal.

En enquêtant sur le Contaminé, Walker et ses hommes pourraient bien se voir Accorder un Aperçu de la Vérité. En raison de leurs failles psychologiques, se voir proposer un combat contre un démon plus traditionnel tel que Ragniir pourrait se révéler inconsciemment attirant, d'avantage en tous cas que les menaces lovecraftiennes habituelles. Au Gardien de décider du choix de l'ordre.

Si Walker apprend l'existence de Templiers en ville, il en informe la base principale du Missouri, qui prend à son tour contact avec le leader des Alpes. Un message ordonnant de détruire entièrement les hérétiques arrive peu de temps après, Walker ayant carte blanche pour effectuer sa mission. Si ce dernier a relié les Templiers et les Porteurs de la Lumière sacrée ainsi que les autres investigateurs, il prend pour cible toutes les personnes impliquées et tente de les tuer par tous les moyens possible. D'autres membres de l'ordre sont envoyés auprès de Walker pour l'aider dans sa tâche.

10. Le passé du Contaminé

Cette section part globalement du principe que le joueur du Contaminé a déjà fixé les grandes lignes de son personnage. Le Gardien devrait se servir des informations suivantes si d'autres investigateurs tentent de fouiller dans le passé de leur ami :
Les pairs et les rapports d'école disent tous que le Contaminé était plutôt étrange socialement.

Il collectionnait un grand nombre de magazines d'horreur, de science-fiction et de comics quand il était plus jeune. Il se montrait très sensible à leur contenu, et faisait fréquemment des cauchemars après les avoir lus.

Si le Contaminé a encore un parent en vie, ce dernier a conservé des souvenirs d'enfance du personnage. Cela comprend de vieux jouets, des vêtements, des livres et des bandes-dessinées. L'une d'entre elles est une vieille copie en piteux état de *Captain Destiny n°5*, introduisant Ragniir et Démension Six.

Les noms des cibles « démoniaques » apparaissent dans le journal du Contaminé et dans ses livres de classe.

Si le Contaminé a commencé à enregistrer des conversations, à s'armer de balles en électrum, etc., mener des fouilles dans son appartement permet de découvrir de nombreuses preuves concernant l'origine de ses délires.

11. L'histoire familiale du Contaminé

Les investigateurs pourraient se poser des questions à propos des soi-disant « pouvoirs psychiques » de la famille du Contaminé. Le Gardien devrait modifier cette section afin de la baser sur le passé réel du personnage (a-t-il des proches encore en vie, où vit-il, etc.) Il lui faudra sans doute improviser afin de présenter des informations sur l'oncle Benjamin. Des personnes susceptibles d'avoir de semblables informations pourraient vivre à New York ou ailleurs ; l'oncle, quand à lui, vivait dans la ville même.

Le Contaminé connaît l'histoire qu'on lui a raconté. La plupart des gens ayant connu l'oncle Benjamin donnent eux aussi la même version, à moins qu'ils n'aient une bonne raison de connaître la vérité et de la dire. Au Gardien de décider de qui sait et qui ignore tout.

La véritable histoire sur l'oncle peut ainsi être obtenue des sources suivantes :

- Les proches du Contaminé encore en vie (sa mère, sa tante, etc.)
- Le meilleur ami de l'oncle Benjamin, Harold Mansfield, qui vit dans un petit appartement dans Upper Manhattan
- Le vieux journal d'un membre de la famille, en la possession du Contaminé, d'un proche ou de Mansfield
- Le dossier médical de l'oncle Benjamin, son certificat de décès ou autre, en la possession du Contaminé, d'un proche ou de Mansfield

L'oncle Benjamin

Ceux qui savent la vérité sur Benjamin ne la révèlent que pour de bonnes raisons. Ils pourraient se confier si par exemple les investigateurs exprimaient leur inquiétude vis-à-vis de la folie grandissante du Contaminé.

L'histoire officielle : l'oncle Benjamin était une personne paisible. Il faisait très attention à n'être touché par personne et à éviter les gens manifestant des émotions fortes. A la fin de son adolescence, il a commencé à avoir

d'étranges visions. Il disait que le monde allait s'achever au moment du nouveau millénaire, que des forces démoniaques étaient à l'œuvre, tentant de diriger les âmes des hommes. Plus tard dans sa vie, il a commencé à recevoir des messages provenant de guides spirituels l'informant d'événements futurs. L'oncle Benjamin n'a jamais retranscrit ces événements, pensant que le futur était fluide en réalité (en écrivant ce qu'on lui disait, il aurait pu forcer l'avenir à ressembler à l'une de ses sinistres prophéties). L'homme a vécu seul, ne s'est jamais marié et est mort à l'âge de 56 ans d'une attaque cardiaque.

La vérité sur Benjamin : Benjamin était étrange dès la naissance. Il lui arrivait souvent de rêvasser et de se montrer mal à l'aise avec les autres enfants. En grandissant, il a commencé à éviter ses pairs et à passer son temps sur des livres d'occultisme. A la fin de son adolescence, il a commencé à agir bizarrement, à parler de conspirations paranoïaques, à entendre des voix maléfiques, à cesser de se préoccuper de son hygiène et à s'éloigner de ses amis et de sa famille. Ses parents l'ont emmené voir des docteurs pour trouver ce qui n'allait pas ; les praticiens lui ont diagnostiqué une schizophrénie, mais la famille a mis du temps à y croire. Au fil du temps, ils ont mis au point une fausse histoire destinée au monde extérieur. Les docteurs avaient averti la famille des chances qu'un autre de leurs proches développe une maladie semblable.

L'oncle Benjamin pouvait réagir violemment sous l'influence de sa psychose, et a été placé à Bellevue à plusieurs reprises. Il a à chaque sortie fini par ne plus prendre ses médicaments et a réussi à se suicider à l'âge de 56 ans en prenant une surdose de pilules ; c'est dans un moment de lucidité et de dépression qu'il a commis ce dernier geste. Le Contaminé avait cinq ans à l'époque, et n'a jamais eu droit à la vérité sur ce qui était arrivé à son oncle.

Des investigateurs découvrant cette information peuvent faire un test d'*Intuition.*

Ceux versés dans l'occultisme ou possédant des connaissances sur le Mythe de Cthulhu ont tendance à penser que l'oncle Benjamin a pu se voir diagnostiquer une schizophrénie, mais que cette maladie est aussi ce qui lui a permis de posséder des pouvoirs psychiques.

Ceux préférant la rationalité scientifique (possédant par exemple des compétences comme *Médecine* ou *Psychiatrie*) pensent que les prophéties psychiques de l'oncle Benjamin étaient en fait des illusions et des hallucinations psychotiques.

Confronté aux faits concernant son oncle Benjamin, le Contaminé croit automatiquement que ses visions étaient bien réelles et que leur contenu a conduit le pauvre homme à la folie. Le mystérieux ami peut également suggérer cette idée si nécessaire.

Ha-Sepher shel Teefays Or

(*Le Livre de la Lumière grimpante*)

En hébreux, auteur et date de publication inconnus. La seule copie connue de ce livre était autrefois en la possession d'Adam Searle, leader du Culte du Nouveau Millénaire (voir « Le Culte des Porteurs de la Lumière sacrée » page 97 et L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme » page 100). Il est actuellement caché (et sous haute protection) dans la Mission catholique Rekindle de Mordechai Walker (le Gardien devra improviser des mesures de sécurité si les investigateurs tentent de voler le livre par leurs propres moyens). A la discrétion du Gardien, le possesseur du livre pourrait subir des pertes de Santé Mentale régulières sur le long-terme, d'abord en le lisant, ensuite en voyant son esprit manipulé par Cthugha.

Langue : hébreux
Lieu : coffre de la Mission catholique Rekindle
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Aide des Chérubins (Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu), Enchanter une Torche, Danse des Flammes, Invoquer la Lumière grimpante (Appeler/Congédier Cthugha)

12. Aide psychiatrique

Arrivé à un certain point, les actions du Contaminé sont considérées comme irrationnelles. Le Gardien doit tenir compte de l'état d'esprit du personnage quand cette option est finalement envisagée.

Si un des investigateurs est également un psychiatre ou appartient à une autre profession liée à la santé mentale et possède quelques points en *Psychiatrie*, le Gardien peut lui demander d'effectuer un test d'*Intuition* afin de lui fournir les informations se trouvant dans cette section. Toute personne ayant au moins 20 % en *Psychiatrie* commence à penser que le Contaminé pourrait bien souffrir de schizophrénie à partir du moment où les symptômes précoces intenses (décrits dans la section « L'évolution de la folie » p. 78) apparaissent.

Le Contaminé peut se soumettre volontairement (sur les suggestions de l'IPS par exemple), à la demande d'un de ses amis, à moins qu'il ne se rende à des séances dans une salle des urgences avec menottes et policiers. Si les investigateurs se sont liés d'amitié avec un psychiatre lors d'un autre scénario (par exemple, le docteur Peter de l'aventure « La Grande Chasse »), ce dernier accepte de recevoir le Contaminé à n'importe quel moment. Si le schizophrène tente de prendre rendez-

Utiliser Psychanalyse sur un patient psychotique

Pratiquer la psychanalyse sur un patient psychotique ne fait qu'aggraver les symptômes du malade, cette pratique ne fonctionnant que sur des personnes dont la perception de la réalité est intacte. Des « traitements » provenant d'un thérapeute non-entraîné ayant décidé d'ouvrir sa propre clinique après avoir lu quelques manuels d'auto-formation, ou d'un investigateur tentant de rendre quelques points de Santé Mentale à un ami, pousseront le Contaminé à « découvrir » que celui-là même qui tente de lui venir en aide est en fait un membre du complot. Toute personne réussissant un test de *Psychiatrie* ou de *Médecine* comprendrait cela. Une fois le Contaminé ramené du bon côté de la réalité, les compétences de psychanalyse fonctionneront à nouveau normalement, à moins que la thérapie ne mette à jour des traumas le faisant replonger dans la folie.

vous par ses propres moyens, il lui faut attendre 1D4 semaines pour en avoir un dans un hôpital. Les cabinets privés ne prennent pas de nouveaux patients sans une lettre de recommandations écrite par le médecin généraliste de l'investigateur.

Le Gardien pourrait inventer son propre psychiatre et le cadre dans lequel celui-ci exerce, ou utiliser l'hôpital Bellevue (décrit en détails dans le supplément *Taint of Madness*). Si le Contaminé a été emmené aux urgences en raison d'un comportement bizarre et/ou violent, c'est un interne de garde (*Psychiatrie* 40 %) qui l'interroge après que le docteur des urgences l'ait examiné. Selon le stade de la maladie dans lequel il se trouve, le Contaminé pourrait croire que la plupart des psychiatres et des policiers ne sont rien de plus que des corps possédés par des démons.

L'entretien psychiatrique

La scène se passe comme décrit ci-dessous, avec les modifications nécessaires du Gardien :

Le psychiatre s'arrange pour trouver un lieu confortable à part.

Il tente de se montrer amical et de mettre le Contaminé à l'aise. Cependant, il en profite pour observer le patient avec attention afin de mieux cerner son comportement et son état psychique. Le sujet pourrait le remarquer et commencer à se montrer paranoïaque.

Le psychiatre ne tente pas d'argumenter ou de montrer son désaccord avec le Contaminé, ni de l'affronter directement ; si on lui demande directement ce qu'il pense de l'histoire du patient (de ses délires), il répond qu'il ne peut être d'accord avec ce que ce dernier raconte mais qu'il comprend son système de pensée.

Si le Contaminé se montre agressif, le psychiatre s'assied près de la porte, prêt à partir rapidement. Des agents de sécurité ou des aides-soignants se tiennent non loin. Le médecin met immédiatement un terme à l'entretien si le patient commence à s'agiter. Un bouton d'alarme se trouve près de lui, prêt à être actionné en cas de problème.

Si le Contaminé est déjà violent et amené aux urgences par la police, l'entretient peut avoir lieu tandis qu'il se trouve solidement attaché. Il est probable que le docteur des urgences ou l'interne en psychiatrie demande l'injection d'une dose d'anti-psychotiques pour le calmer. Cela risque d'assommer l'investigateur ou de le fatiguer énormément pendant 3D6 heures.
Le psychiatre veut tirer les informations suivantes du Contaminé : ses informations personnelles telles que le nom et l'adresse, sa principale récrimination, l'historique de son problème psychiatrique actuel, ses antécédents psychiatriques, ceux de sa famille, ses problèmes médicaux et ses origines familiales.

Quelques questions au sujet d'une probable psychose : voici quelques exemples de questions que l'interne pose au sujet des symptômes psychotiques ; le Gardien ne devrait pas se lancer dans un entretien complet avec le joueur du Contaminé, cela prendrait trop de temps et pourrait nuire au plaisir des autres. Contentez-vous d'un ou deux passages pour montrer la folie dont semble souffrir le patient.
- Vous arrive-t-il de voir des choses ou d'entendre des voix ?
- Vous arrive-t-il d'étranges choses quand vous vous endormez ou vous réveillez ?
- Le monde a-t-il changé d'une quelconque façon ?
- Avez-vous l'impression que des gens vous veulent du mal ?
- Avez-vous des pouvoirs spéciaux ?
- Vous arrive-t-il de penser à la fin du monde ?

Si le Contaminé semble déconnecté de la réalité, son interlocuteur peut le soumettre à un test cognitif : des questions portant sur la date, l'endroit où il se trouve, les gens qui l'entourent... et d'autres tests de base portant sur la mémoire et la concentration.

Tests en laboratoires et résultats : si le Contaminé réussit à ne pas avoir l'air psychotique, le psychiatre arrange une analyse des globules sanguins, des électrolytes, un test de fonctionnement de la thyroïde et un examen toxicologique des urines. Tout cela peut être accompli en 1D2 heures après le prélèvement d'échantillons de sang et d'urines.

Si le Contaminé est en train de se faire hospitaliser contre sa volonté, étant considéré comme dangereux (voir plus bas), ajoutez les tests suivants :
- EEG (1D2 jours de mise en place)
- CT scan (computed tomography scan ou examen tomodensitométrique) (1D4 jours de mise en place)
- PET scan optionnel (positron emission tomography scan ou tomographie par émission de positons [TEP]) (2D3 jours de mise en place)
- Test neuropsychologique optionnel (après que le Contaminé soit entré dans un stade non-violent, 1D3 semaines de mise en place)

Résultats des tests confirmant la schizophrénie

Les analyses sanguines devraient revenir normales. Si le Contaminé consomme de l'alcool ou des drogues, leur présence est détectée via l'analyse toxicologique des urines.
Un EEG montre les mêmes éléments que ceux décrits dans « Recherche psychique », dans la section « Les voies de l'investigation. » p. 87.

Un CT scan indique une dilatation ventriculaire dans le cerveau, un trouble généralement associé à la schizophrénie.

Une TEP mesure et établit une carte du métabolisme et de la répartition chimique du cerveau. Un scan utilisé sur le Contaminé indique une hypofrontalité corticale et une activité intense dans le lobe temporel gauche. Ces deux éléments sont parfois remarqués chez les personnes souffrant de schizophrénie.

Les tests neuropsychologiques (notamment le Thematic Appreciation Test ou Test d'Aperception Thématique [TAT] et le test de Rorschach) provoquent d'étranges réponses. Le Gardien peut décréter que le sujet est persuadé de tenir dans sa main la représentation d'un corps pourrissant ou d'yeux le fixant attentivement, là où les autres ne voient que des tâches d'encre évoquant des papillons.

Le diagnostique

Le diagnostique dépend du stade de la maladie. Néanmoins, si la personne examinant le Contaminé a 20 % ou plus en *Psychiatrie*, elle est à peu près sûre que le sujet développe ou est atteint d'une maladie psychotique. En raison de la nature étrange des hallucinations, il s'agit probablement d'un cas de schizophrénie.

Le psychiatre explique alors que la schizophrénie est un trouble provoqué par des causes inconnues, caractérisée par des symptômes psychotiques empêchant le fonctionnement de façon significative et impliquant des troubles des sentiments, des pensées et du comportement. Ce problème est chronique et possède généralement une phase prodromique, une phase active et une phase résiduelle. Le psychiatre risque ensuite de chercher un proche parent ou quelqu'un disposant d'un quelconque pouvoir légal (un investigateur ?) avec lequel discuter des traitements à suivre. Les pronostiques concernant le Contaminé sont pour le moment incertains.

L'hospitalisation

Le Contaminé a peu de chances de vouloir être « traité » (puisque cela signifierait voir ses pouvoirs psychiques neutralisés par un agent démoniaque de Démension Six). Néanmoins, il peut y être soumis contre sa volonté des façons suivantes :

Hospitalisation involontaire : si le patient représente un danger pour lui ou pour les autres, il peut être admis dans un hôpital après avoir été examiné par deux praticiens (généralement un médecin des urgences et le psychiatre de garde). La présence d'un trouble mental actif à l'origine du danger est nécessaire.

Hospitalisation d'urgence : il s'agit d'une forme temporaire de prise en charge d'office pour les patients pouvant représenter un danger pour eux-mêmes ou les autres en raison d'un comportement sénile, confus, homicidaire, suicidaire, etc. Le Contaminé ne peut être hospitalisé plus d'une quinzaine de jours sur la base d'un tel certificat. Pour pouvoir le garder plus longtemps, il est nécessaire de le déclarer patient involontaire.

Les patients peuvent exiger qu'un comité de révision réexamine les raisons de l'hospitalisation. Une telle procédure prend une semaine environ. Si au moment du nouvel examen le patient n'est plus dangereux et peut survivre tout seul hors de l'institution, il est relâché (grâce aux traitements, les malades sont souvent en meilleur état au moment de l'examen, sortent, puis rechutent et retournent à l'hôpital).

Thérapie

Bien que des traitements soient possibles, le Contaminé considère probablement les médicaments ou les électro-convulsivo-thérapies (ECT) comme des ruses de Démension Six, destinées à le soumettre à nouveau aux voiles de l'illusion. Encouragez l'investigateur à résister aux soins, par des tentatives d'évasion, des actes de violence, etc. Le mystérieux ami pourrait avoir quelques idées là-dessus. Si le Contaminé était placé dans une institution, les Porteurs de la Vérité sacrée ou les Templiers pourraient l'en faire sortir.

Cependant, après avoir été traité correctement, le Contaminé commence à voir toutes ses prophéties, ses pensées magiques et ses autres hallucinations comme des mensonges. Le mystérieux ami disparaît, et l'investigateur se souvient qu'il ne s'agissait là que d'une projection de son esprit. Les informations du *Ye Naked Truths* se cachent à nouveau dans son inconscient. Après un temps, tout cela ne semble plus être qu'un mauvais rêve.

Si le psychiatre tente une médication à base d'anti-psychotiques (comme la rispéridone et l'olanzapine), le Contaminé répond après 2D4 semaines. Il lui faut en tout 1D4 mois pour parvenir à supprimer tous ses symptômes psychotiques. S'il est interné contre son gré, il peut recevoir le traitement par injection intramusculaire (avec du zuclopenthixol par exemple).

Si le Contaminé se montre violent, répond totalement aux hallucinations ou est d'une quelconque autre façon dangereux pour lui ou les autres, il peut être traité par ECT. Il y répond après 1D4 jours. Il est alors basculé sur anti-psychotiques jusqu'à ce que tous ses symptômes disparaissent.

Il peut également rejoindre des groupes de soutien psychiatriques à l'hôpital. S'il participe à de tels rassemblements, il gagne chaque mois 1 point de SAN sans toutefois dépasser un maximum de 4.

Si le Contaminé est maintenu sous médication pendant douze mois et est stabilisé, le traitement peut être réduit afin de voir si la maladie n'était qu'un déchaînement isolé ou si elle est en fait chronique. Cette décision est

laissée au Gardien. Peut-être le Contaminé retourne-t-il à son état normal jusqu'à sa prochaine perte de Santé Mentale, moment au cours duquel il rencontre un nouvel ami mystérieux qui lui lance « Loué soit le ciel, vous avez réussi à leur échapper à nouveau ! »

Complications concernant la thérapie

Confidentialité : le Contaminé peut parler de ses cibles démoniaques au psychiatre. Les docteurs sont tenus à la confidentialité, un devoir éthique qui les oblige à tenir secrètes les informations que leur fournit un patient. Une trahison de ce devoir peut conduire à des actions en justice. Il existe néanmoins des exceptions ; l'une des plus importantes est le « devoir d'avertir », qui permet au psychiatre d'informer des victimes potentielles pour lesquelles le patient représente un danger imminent (cette entorse provient d'une affaire datant de 1976, Tarasoff contre les régents de l'université de Californie). Afin de sauver la vie d'un patient activement suicidaire, le praticien peut également avertir sa famille ou la police. Il est probable, par exemple, que le psychiatre appellera immédiatement la police pour lui communiquer les cibles probables du Contaminé si dernier confie ses hallucinations avant de s'échapper.

Responsabilité criminelle : le Contaminé peut avoir commis des délits, y compris des meurtres, en réponse à sa folie. Des psychiatres médico-légaux sont envoyés juger de la capacité de l'accusé à soutenir un procès ainsi que son degré de responsabilité dans l'affaire (quoi qu'il en soit, si le Contaminé tue des personnes et se fait prendre, il risque fort de végéter en prison ou dans une institution pour fous criminels pendant un long moment).

Capacités à soutenir un procès : le patient doit comprendre les charges qui pèsent sur lui et pouvoir se défendre correctement. S'il en est incapable, cela retarde le procès mais ne le tire pas d'affaire pour autant. S'il est accusé d'un crime grave, il peut être placé dans une institution mentale jusqu'à ce qu'il soit jugé capable d'affronter la justice. Pour éviter d'être puni pour des crimes commis sur le coup de la folie, il doit être considéré comme irresponsable pénalement pour cause de trouble mental.

Irresponsabilité criminelle (défense basée sur la folie) : pour être considéré irresponsable pénalement, il est nécessaire qu'un psychiatre confirme que le Contaminé répond aux critères établis par l'American Law Institute (ALI). « Une personne n'est pas responsable de sa conduite criminelle si au moment des faits elle ne disposait pas de la capacité substantielle d'apprécier le caractère criminel (le mal) de sa conduite (trouble mental) ou de conformer son comportement aux exigences de la loi. »

Un trouble mental ne pouvant être inclus dans cette défense est celui de la personnalité antisociale. Néanmoins, il existe nombre de controverses concernant la direction de l'ALI, et de nombreuses personnes ont demandé à ce que le second critère (celui traitant des accusés incapables de conformer leur comportement aux exigences de la loi) soit retiré afin d'empêcher les tueurs psychopathes de s'en tirer en plaidant la folie.

Conséquences

De nombreux développements peuvent venir complexifier cette aventure :

Comportement criminel : au cours de ce scénario, le Contaminé et ses associés peuvent commettre quantité de délits et même aller jusqu'au meurtre. Les investigateurs ayant permis que de tels événements adviennent ou ayant aidé leurs camarades perdent des points de Santé Mentale. Pour un délit mineur, 1 point ; pour un délit majeur, 1D4 points ; pour un assassinat, 2D3 points.

Stigmatisation psychiatrique : avoir été diagnostiqué comme souffrant d'une maladie psychotique risque fort de gêner le Contaminé lors des investigations futures. Par exemple, des agents de police faisant une enquête de routine sur lui découvrent qu'il souffre d'une tendance aux hallucinations ; ils vont avoir à leur tour tendance à rejeter ses propos et même à l'emmener aux urgences psychiatriques s'il se montre insistant. Son score de *Crédit* baisse significativement face à des personnes au courant de ses antécédents. Il peut également devoir porter avec des lui des flacons de médicaments risquant d'être découverts par des PNJs. Après avoir recouvré de sa maladie, il garde 25 % de chances de développer une dépression clinique régulière lui coûtant 1D3 SAN. L'oncle Benjamin en souffrait, et il a fini par se suicider. La même chose pourrait advenir au Contaminé.

Faire traiter le Contaminé : les investigateurs aidant le Contaminé à se faire soigner et à suivre un traitement gagnent des points de Santé Mentale pour cet acte de générosité ; 1D6+1 SAN par participant.

Les Porteurs de la Lumière sacrée : avec ou sans le Contaminé, le culte peut continuer de progresser. Les adorateurs peuvent poursuivre leur ancien leader pour le rendre fou et le faire revenir. Peut-être l'aident-il à s'échapper de prison ou d'une institution mentale. Des « chercheurs de vérité » peuvent aussi continuer de les rejoindre. Tant qu'il demeure sain d'esprit, ses liens avec le culte sont toujours une source de souffrance pour le Contaminé.

Le culte peut s'agrandir, Knightsbridge jouant éventuellement un rôle crucial dans l'établissement d'une base stable. Le Gardien peut pousser un riche homme d'affaires s'intéres-

Aide de jeu de la vérité n°6 : Parchemin couvert de runes

sant à la recherche psychique à fournir au groupe un revenu régulier. Si le Contaminé a pratiqué avec succès une Invocation de la Lumière sacrée, d'autres cultes du Mythe peuvent en entendre parler ; des disciples de Nyarlathotep, notamment du culte de New York, se mettent alors à envoyer des dons afin d'aider leurs camarades,. Après tout, leurs buts sont de pousser l'Humanité vers la folie avant que la Fin n'arrive.

Au choix du Gardien, le Contaminé et les autres investigateurs pourraient perdre de la SAN dans le futur si les actes odieux du culte revenaient à la surface.

Knightsbridge et les Templiers : détruire Knightsbridge rapporte aux investigateurs 1D6 SAN. Balayer toute la société templière de New York ajoute à cela 1D10 SAN pour avoir débarrasser la ville de cette racaille servant le Mythe.

L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme : si les agents envoyés détruire les Porteurs de la Lumière sacrée sont tués, d'autres suivront. Si l'ordre apprenait l'existence des Templiers, une nouvelle croisade pourrait bien être appelée pour les traquer et les détruire jusqu'au dernier, entraînant une guerre des gangs mystique et sanglante. Finalement, les investigateurs pourraient pourchasser l'ordre, convaincus que ces fanatiques pyromanes sont des agents du Mythe et qu'ils doivent disparaître.

Les Contrées du Rêve : si certains investigateurs sont des Rêveurs, le Gardien peut leur faire rencontrer un véritable Ragniir accompagné de ses sbires, issus des rêves fiévreux du Contaminé. Alors que les Porteurs de la Lumière sacrée croissent en nombre, leurs croyances concentrées donnent plus de pouvoir à ces manifestations oniriques. Sous peu, la puissance de Ragniir pourrait devenir telle qu'il commencerait à envahir le monde éveillé. Les prophéties du Contaminé pourraient ainsi devenir vraies, peu importe qu'elles soient auto-réalisatrices ! Si le Gardien continue dans cette voie, Ragniir est capable d'entrer dans les rêves de toute personne ayant reçu un Aperçu de la Vérité. Les caractéristiques de Ragniir et des Habitants de la Décrépitude se trouvent avec celles des PNJs à partir de la page 113.

Rechute : comme mentionné précédemment, le Contaminé peut perdre à nouveau de la Santé Mentale, et rechuter avant de tenter à nouveau de sauver le monde à la façon d'un comics. Des investigateurs pourraient décider que la chose la plus sûre serait de tuer le malheureux. Une telle action devrait conduire au minimum à une perte de 2D3+2 SAN (pour avoir tué un collègue, souffrant de surcroît d'une maladie mentale). D'autres conséquences pourraient être une enquête de police ou un châtiment de Daoloth en personne.

Qu'est-ce que la réalité ? : une conclusion satisfaisante serait que les investigateurs et le Contaminé n'apprennent jamais la vérité. Bienvenue dans le monde réel.

Nouveaux sortilèges

Accorder un Aperçu de la Vérité

Le sortilège coûte au lanceur 1D3 points de Santé Mentale et 10 Points de Magie. Le sorcier et sa cible opposent alors leurs Points de Magie sur la Table de Résistance ; si le premier triomphe, la victime du sortilège perd 5 points de Santé Mentale et devient temporairement folle pendant 1D10 x10 heures.

Comparé au sortilège « classique » Déflagration Mentale, il existe deux différences : la première est que la cible peut choisir de ne pas résister au sortilège (pas d'opposition sur la Table de Résistance, le lancement réussit automatiquement). La seconde est que la substance de la folie induite par le sortilège est dictée par les convictions du sorcier : l'Aperçu de la Vérité s'accorde en fait subjectivement à la conception qu'en a le lanceur.

***Exemple** : le Contaminé demande à un ami de se voir Accorder un Aperçu de la Vérité. Celui-ci accepte et voit son esprit se faire automatiquement balayer par le sortilège. Il finit abasourdi, catatonique ou sous l'effet de quelque autre comportement ou réaction. Dans cet état, il voit Démension Six, les étranges démons-crapauds, le mystérieux ami... jusqu'à ce qu'il s'en remette. Le sorcier est convaincu d'aider la victime à voir la réalité telle qu'elle est.*

Tirage des Runes

Lui qui, ayant un jour tourné la tête, repart,
Sans plus se retourner
Sachant qu'un être blafard
Sur sa trace est lancé.
Coleridge, *Rimailles du vieux marin*

Tirage des Runes est un sortilège ancien utilisé pour faire tomber le malheur sur un ennemi. Il est généralement utilisé quand le sorcier veut que la mort soit longue et pénible et paraisse naturelle.

Le lanceur inscrit sur un parchemin d'anciens symboles runiques. Le processus d'enchantement du papier coûte 2 points de POU et 1D8 SAN. Le parchemin doit ensuite être remis par le sorcier à sa cible d'une façon ou d'une autre, peut-être caché dans un autre objet. Utiliser un intermédiaire ne fonctionnera pas.

Quelques heures après le don, la victime est alertée par une voix démoniaque ou des visions dans sa tête qu'elle dispose de deux semaines avant la Fin. Après quoi, elle commence à se sentir observée et à avoir peur de rester seule. Elle a de plus en plus l'impression que quelque chose ne va pas et le sommeil ne lui apporte aucun repos. De petits événements font leur apparition : des portes s'ouvrant d'elles-mêmes, des ascenseurs se bloquant entre deux étages, des lumières s'éteignant et se rallumant, etc. Des bourrasques de vent jouent autour du corps de la victime. Son anxiété se change en une dépression pesante. Les événements de la première semaine lui font perdre 1 point de Santé Mentale par nuit. La semaine suivante, la malédiction gagne en puissance ; par exemple, tandis que le personnage se couche dans son lit et soulève les couvertures, sa main se pose sur une bouche inhumaine garnie de crocs ; il peut également entrapercevoir dans le miroir le démon qui le hante, entendre une musique diabolique que personne d'autre ne voit, etc. Les personnes autour de lui ne perçoivent rien de tout cela. La victime développe progressivement une allure épuisée, anxieuse. Des tests de Santé Mentale sont faits chaque nuit (1/1D4).

Deux jours avant la fin annoncée, la victime cesse d'avoir l'impression d'être observée, mais cela ne veut pas dire qu'elle est tiré d'affaire. Au cours de cette période, les gens ont souvent l'impression que quelqu'un d'autre se tient aux côtés du personnage, bien qu'il n'y ait en fait personne. Le dernier jour à minuit, un démon apparaît et tente de détruire la victime. Si quelqu'un se trouve avec elle à ce moment-là, il voit une forme brumeuse foncer vers elle ; s'il tente d'intervenir, il devient à son tour la cible du démon.

La créature tente de poursuivre la victime ou de lui faire suffisamment peur pour qu'elle meure dans un accident quelconque. Autrement, elle tente de lui infliger des dégâts psychiques.

La seule façon d'échapper à la malédiction est de rendre le parchemin runique au sorcier. Utiliser un intermédiaire ne fonctionnera pas. Le sorcier étant probablement sur ses gardes, il faut généralement utiliser un subterfuge pour lui passer le papier.

Si le parchemin est détruit, la malédiction demeure et la victime est condamnée. Passer l'objet à une tierce personne ne permet pas de transférer la malédiction mais coûte 1/1D2 SAN (pour avoir tenté de condamner un innocent). Tuer le sorcier n'a pas non plus l'effet souhaité. Si les runes sont rendues à l'initiateur du sortilège, ce dernier devient la victime du démon à l'heure prévue.

Le parchemin enchanté est conçu pour se détruire de lui-même. Après la découverte initiale, et chaque fois qu'il est sorti de sa cachette pour être examiné, il tente de se jeter dans un feu, de sortir par une fenêtre, à moins que quelqu'un dans la pièce ne réussisse un test d'*Agilité*. Ceux qui veulent lire le papier peuvent jeter un œil à « Aide de jeu de la vérité n°6 » page 107.

A minuit le jour prévu, le démon apparaît à la victime ou au sorcier. Il s'agit d'une horrible créature sautillante blanche, dotée d'ailes de chauve-souris, de cornes, d'un mufle et d'yeux verts luisants. Il appartient d'avantage au plan des esprits qu'à la substance terrestre et fonctionne comme un spectre (voir le manuel de règles de *L'Appel de Cthulhu*). Il a une INT de 15 et un POU de 30. Chaque fois qu'il attaque, il compare son POU à celui de la cible sur la Table de Résistance, et s'il réussit, draine 2D6 points de POU à son adversaire. S'il échoue, il perd 1D6 Points de Magie. Il ne peut être blessé que par des armes magiques et des sortilèges (les dégâts sont infligés à son POU plutôt qu'à ses Points de Vie).

Un Signe des Anciens ou un Crux Ansata de Prinn peuvent le bloquer mais il reviendra encore et encore jusqu'à ce qu'il soit tué. Ses victimes ont l'air d'être mortes de peur, et un médecin-légiste établira qu'elles sont décédées suite à une attaque cardiaque violente.

Illuminer les Incroyants

Soumet la cible à des rêves dont le contenu est spécifié par le sorcier. La victime doit être endormie et située à moins de 30 km. Le sortilège coûte un nombre variable de Points de Magie et 1D3 SAN. Afin de réussir, le sorcier confronte les Points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance. S'il réussit, le sortilège dure deux minutes par Points de Magie investi. Le sorcier croit sincèrement permettre à la cible de voir la réalité telle qu'elle est : Ragniir, les démons-crapauds, le mystérieux ami, etc. En se réveillant, les cauchemars dont la cible a été la victime paraissent si réels qu'elle pense qu'il ne s'agissait peut-être pas d'une simple illusion onirique, perdant au passage 1D4 SAN.

Il s'agit là d'une modification du sortilège « classique »Envoyer des Rêves. Si cela devait se révéler pertinent, les visions oniriques d'entités du Mythe ou de choses similaires ne coûtent qu'un dixième de la perte normale de SAN du monde éveillé. Ce sortilège diffère également de son modèle en deux points : le premier est que ni équipement spécial ni rituel alambiqué ne sont demandés, contrairement à Envoyer des Rêves. Le second point est que ces rêves reflètent directement la vision subjective de la réalité par le sorcier, liée aux périls de Démension Six.

Lumière de la Vérité sacrée

Il s'agit là d'une variation du sortilège Appeler/Congédier une Divinité, décrit dans les règles de *L'Appel de Cthulhu.* Cette version appelle sur Terre un avatar de Daoloth, la Lumière sacrée, le Déchireur des Ténèbres. Le sortilège peut seulement être lancé par une nuit sans nuages (ou presque). Une petite représentation de Daoloth (celle-ci n'a pas besoin d'être fidèle) doit se trouver près du sorcier ou l'invocation échoue.

Le sortilège draine tous les Points de Magie du lanceur, ce dernier sombre donc dans l'inconscience juste avant que le Déchireur ne descende. Les autres personnes chantant avec lui ajoutent chacun 1 Point de Magie au total ; si certains connaissent le sortilège, ils peuvent dépenser jusqu'à la totalité de leur réserve magique. Le nombre total de Points de Magie dépensés représente le pourcentage de chances de succès du sortilège. Pour chaque Point de Magie, le groupe doit également passer une minute à chanter (sans toutefois dépasser un total de 100 minutes).
Le rayonnement de lumière tombe d'abord sur le sorcier évanoui, puis commence à s'étendre en formant un cône dont l'extrémité peut faire jusqu'à 3 mètres de rayon par Point de Magie sacrifié. Quand le rayon atteint sa limite maximale, le cône de lumière s'intensifie, s'estompe puis s'enroule vers le ciel avant de disparaître.

Toutes les personnes prises dans cette lumière aveuglante se voient Accorder le Don de la Vérité : les voiles des illusions terrestres sont déchirés, et les illuminés comprennent soudain quelles profondeurs atroces s'étendent entre les étoiles et les galaxies, et quelles terreurs sont tapies dans ces gouffres. Ils peuvent contempler l'ultime dimension. La cible du Don voit des formes monstrueuses, des touchers et des sons... tout est vision. Seuls les aveugles sont épargnés par le phénomène. Les personnes exposées au Don perdent immédiatement 6/1D100 points de Santé Mentale. Chaque jour suivant le premier, ils perdent encore 1D6 SAN, à moins de s'arracher les yeux afin de couper le lien entre cette folie et leur vue. L'autre solution permettant de se débarrasser de ces horribles visions est d'être touché par un objet représentant Daoloth, et de rejeter le Don par la seule force de sa volonté.

Il n'existe aucun moyen pour inverser la perte de Santé Mentale initiale. Les investigateurs mettant au point un plan raisonnable pour ralentir ou combattre cette dégénérescence méritent cependant votre attention et vos encouragements.

Ceux qui connaissent déjà la Vérité (ceux croyant sincèrement le Contaminé et en son enseignement) ne sont pas affectés par le nouveau Don. Ceux qui ont eu un Aperçu de la Vérité ou qui ont été illuminés par les visions démentielles du sorcier sont également laissés en paix, tant qu'ils croient que tout ceci est la Vérité. Ces individus et le Contaminé souhaitent que d'autres qu'eux voient la réalité, ils ne font pas cela pour eux-mêmes, c'est pourquoi le Déchireur les épargne.

Pour renvoyer le Déchireur, voir le sortilège Invoquer/Congédier une Divinité dans les règles de *L'Appel de Cthulhu.* Les caractéristiques du Déchireur se trouvent un peu plus loin.

Invoquer/Lier des Habitants de la Décrépitude

Connu seulement de Ragniir, ce sortilège fait émerger 1D10 Habitants de la Décrépitude du bassin, du marais ou du marécage le plus proche ; tous sont prêts à servir le seigneur-démon. Le coût en Points de Magie varie : pour chaque point dépensé lors du lancement, augmentez les chances de réussite de 10 %. Un résultat entre 96 et 00 est toujours un échec.

Si ce sortilège venait à être lancé par un humain, la venue de chaque Habitant lui coûterait également 1/1D6 points de Santé Mentale. Pour invoquer ces êtres en plein jour ou quand la nuit tombe à peine, le sorcier doit

Dave Archer

39 ans, propriétaire d'une boutique de comics (p. 94)

Archer est un homme mince avec un crâne qui se dégarnit, un bouc et une queue-de-cheval. Il porte des jeans et des sandales, et ses T-shirts arborent de vieux clichés ringards.

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	20 %
Connaissance : comics/S.F./horreur	90 %
Crédit	50 %
Débiter des geekeries	85 %
Informatique	50 %
Reluquer les clientes de la boutique	90 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Sciences humaines :	
• Anthropologie	15 %
• Archéologie	10 %
Trouver Objet Caché	10 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 +2	55 %

Le docteur Lionel Barrett

49 ans, professeur de physique (p. 88)

Le docteur Barett est un individu maigre, élancé, la quarantaine bien tassée, avec des traits arrondis et une peau bien rasée ainsi que des cheveux roux soignés avec attention. Il parle avec un accent anglais appartenant à la haute et s'habille de vestes de sport et pantalons couleur terre.

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	40

Compétences

Bibliothèque	80 %
Conduite (engin lourd)	50 %
Informatique	50 %

également posséder une boîte fermée avec un couvercle suffisamment hermétique pour qu'aucune lumière ne puisse y entrer ; la nuit, la boîte doit être ouverte.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des PNJs principaux apparaissant dans ce scénario. Chaque entrée indique ce qu'un test réussi de *Connaissance* permet d'apprendre. Une entrée « De l'intérieur » est également incluse : il s'agit là de faits/rumeurs/histoires à propos des personnages, obtenus via un test approprié de la compétence *Contact & Ressources* ou grâce au milieu social de l'investigateur concerné (par exemple, les connaissances « de l'intérieur » à propos de Bill Mayham peuvent être obtenues via un test de *Persuasion* sur une connaissance du FBI ou, si l'investigateur concerné est lui-même membre du FBI, via un simple test de *Contact & Ressources* ou de *Connaissance*). Au Gardien la charge de créer les opportunités de roleplay permettant de trouver ces informations. La plupart ne sont que des fausses-pistes. Une brève note intitulée « Intrigue » indique au Gardien comment utiliser le personnage pour approfondir le scénario. Celles intitulées « Apparence » décrivent les personnages et se trouvent endessous de leurs caractéristiques.

Les humains apparaissent par ordre alphabétique et sont suivis par une liste séparée pour les monstres.

Êtres humains

Dave Archer

Connaissance : un amateur de comics ou une personne travaillant dans le milieu sait qu'Archer possède la librairie Eye in the Sky. Il participe loyalement à toutes les conventions de science-fiction et de fantasy de la ville de New York.

De l'intérieur : Archer adore passer le plus de temps possible dans de la fantasy, mais est aussi capable d'affronter le monde réel, juste assez pour gagner de l'argent et pouvoir continuer à acheter des comics.

Intrigue : Archer pourrait être une source d'informations hallucinante pour les investigateurs, en ce qui concerne la S.F., la fantasy et l'horreur.

Le docteur Lionel Barrett

Connaissance : les parapsychologues connaissent le docteur Barrett comme un scientifique réputé. Il marche dans les pas de son oncle dont il partage le nom. Il est plus sceptique que ses collègues et se trouve actuellement à la tête de l'IPS. Il a déjà mené des travaux sur le terrain en reliant des radiations électromagnétiques à des phénomènes paranormaux. Un test réussi de *Bibliothèque* permet de trouver ses articles dans diverses parutions académiques.

De l'intérieur : Barrett ressemble énormément au jeune docteur Holden quand il lança l'IPS. Il consacre toute son énergie à démasquer les charlatans et les imposteurs. C'est un ami de Randi le stupéfiant, un illusionniste et démystificateur célèbre. Il se voue entièrement à la poursuite scientifique de la vérité depuis que son oncle est mort au cours d'une enquête dans une maison soi-disant hantée.

Intrigue : Barrett accepte les explications rationnelles chaque fois que possible. Il ne souhaite pas qu'une preuve authentique de l'existence du paranormal soit trouvée, car cela bouleverserait entièrement sa vision du monde. Si une telle chose advenait, ou s'il perdait de sa Santé Mentale en découvrant une chose similaire, il pourrait devenir obsédé par l'idée de la détruire et de la discréditer, au point d'en devenir physiquement dangereux. Tout cela se reflète dans son haut score de POU et sa faible SAN.

Archibald Denton

Connaissance, De l'intérieur et Intrigue : uniquement ce que les investigateurs découvrent dans la partie ce scénario.

Alonso di Giacomo

Connaissance : il est peu probable qu'une personne n'appartenant pas à l'Ordre de Saint Jérôme sache grand chose sur le bon Alonso.

De l'intérieur : di Giacomo est un membre respecté du personnel de la bibliothèque qui s'entend bien avec plusieurs cardinaux influents. La première partie de sa vie n'est guère remarquable : il a toujours vécu à Rome, a obtenu un doctorat en Histoire avant de prendre les ordres à l'âge de trente ans. Il a ensuite passé quelques années dans la peau d'un moine bénédictin avant de ne garder qu'un lien indirect avec l'Église : il a la charge d'une collection rare appartenant à la bibliothèque du Vatican, et est également responsable des acquisitions et de l'entretien de nombreux volumes hors de prix.

Intrigue : di Giacomo a découvert d'horribles vérités lors de recherches pour son mémoire de doctorat sur les croisades. Le mal qu'il a alors découvert a ébranlé son âme, suffisamment pour le pousser à rejoindre les Bénédictins et l'isolement. Ses compétences et sa dévotion ont alors été remarquées par l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme qui l'a convaincu d'intégrer ses rangs. Il a aidé le groupe à créer de nombreuses copies de tomes impies de l'Enfer pour sa base située dans les Alpes. Il a également appris de nouveaux sortilèges, en accord avec la mentalité « combattre l'ennemi avec ses propres armes. » Cependant, il se demande souvent si brûler tous ces ouvrages ne serait pas une

option plus sûre. Il est peu probable que di Giacomo devienne un personnage récurent dans votre campagne, à moins que les investigateurs ne l'impressionnent suffisamment pour qu'il voie en eux des alliés fiables dans la lutte contre Satan.

John Grant

Connaissance : les agents de police et les vendeurs de Lower Manhattan peuvent connaître Grant et son long passé criminel.

De l'intérieur : Grant travaille actuellement pour un recouvreur de dettes relié à la Mafia locale. Sa petite amie s'appelle Molly et est une prostituée à temps partiel vivant dans Little Italy. Il aime terroriser ses victimes et les faire marcher à la baguette.

Intrigue : voir la section « Cibles démoniaques » de ce scénario p. 96.

Le docteur Nathaniel Knightsbridge

Connaissance : les personnes évoluant dans les cercles parapsychologiques connaissent le docteur Knightsbridge comme un homme cherchant à nourrir ses théories sur l'existence des pouvoirs psychiques. C'est un scientifique reconnu qui admet ne pas posséder de preuve tangible soutenant ses idées. Cela ne l'empêche pas de publier des articles traitant des phénomènes psychiques.

De l'intérieur : Knightsbridge est un homme charmant qui sait se montrer très naïf par moments. Son rêve de découvrir et de quantifier les forces psychiques lui masque parfois la réalité des choses. C'est un bon ami du docteur Barrett, lequel lui sert souvent de contrepoids. Knightsbridge s'est rendu en France à l'âge de douze ans, ce qui explique qu'il parle avec un léger accent français quand il se montre agité. Sa mère était la fille du célèbre anthropologue Victor Sarbon, qui disparut dans des circonstances mystérieuses dans les années 1930. Certains de ses amis savent qu'il appartient également aux Franc-Maçons et à une loge située près de Morningstar Park. Une enquête minutieuse portant sur ses finances révèle que Knightsbridge possède plusieurs comptes en Suisse ainsi que plusieurs demeures dans le monde que son salaire seul ne saurait lui autoriser. Il vit dans une grande copropriété près de Times Square (il n'a aucun objet ou indice lié aux Templiers ou au Mythe dans ses lieux de villégiature).

Intrigue : le docteur Knightsbridge est le petit-fils de Victor Sarbon, un des anciens leaders de l'Ordre des Templiers. Après que quelques investigateurs curieux aient découvert la trace d'un culte dans la ville de Glozel, l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme est venu brûlé la zone jusqu'aux fondations. Sarbon a réussi à garder secrète son implication, mais a décidé de déplacer la principale base du Temple en Amérique. N'ayant aucun fils, il a attendu que sa fille unique donne naissance à son petit-fils. Son héritier. Il a ensuite appris au jeune Nathaniel tout ce qu'il savait sur les Templiers et l'a placé dans une position influente. Quand Sarbon est mort, Knightsbridge est devenu le seigneur Templier de la Côte Est ; son but est d'obtenir et de siphonner l'énergie de plans parallèles pour augmenter son propre pouvoir. Bien qu'il prétende vouloir prouver l'existence des pouvoirs psychiques, il se montre aussi impitoyable que Barrett dans la suppression des preuves allant dans ce sens. Voir « Le secret de Knightsbridge » page 90 pour plus de détails.

Dave Pike

Connaissance : les autres étudiants et le personnel du département de l'Université de New York connaissent Dave Pike, un jeune homme brillant qui ambitionne de finir son Master et de pousser ensuite sur un double doctorat en métaphysique médiévale et en psychologie. Il vit dans une résidence sur le campus, n'ayant jamais intégré de fratrie.

De l'intérieur : la thèse de master de Pike s'intitule « Augures et présages dans la Rome classique. » Il s'agit d'un travail complexe et les professeurs responsables disent y trouver des signes de génie. Pike travaille à l'IPS depuis un an. Plutôt solitaire, il n'a aucun ami. Lui et sa famille ont fait la une des informations il y a environ dix ans, quand sa maison a été le siège des assauts survoltés d'esprits frappeurs ; ceux se souvenant de ces événements pensent que ces derniers sont à l'origine de l'intérêt du garçon pour le paranormal.

Intrigue : Dave a des pouvoirs latents de télékinésie, bien qu'il ne le sache pas encore. De façon subconsciente, il s'est senti attiré par l'IPS parce qu'il sait qu'il y a quelque chose de vrai dans le paranormal. S'il se voit Accorder un Aperçu de la Vérité, cela entraîne une démonstration accidentelle de ses pouvoirs. Au Gardien de décider de la puissance de cette démonstration ; Pike est un joker à utiliser comme vous l'entendez. Si Knightsbridge découvre que Pike possède des capacités surnaturelles, il risque de le considérer comme un superbe sacrifice potentiel pour Shub-Niggurath.

Ralph Pickman

Connaissance, De l'intérieur et Intrigue : seulement ce qui est indiqué dans le scénario.

Larry Tolkien

Connaissance : les investigateurs travaillant dans le monde des affaires savent sans doute que Tolkien est actionnaire majoritaire de Tolkien Incorporated, une grande agence de courtage située dans le World Trade Center.
De l'intérieur : Tolkien est obsédé par l'argent. C'est un salopard narcissique qui vendrait sa propre mère s'il pensait pouvoir en

Métier : électricité	75 %
Persuasion	40 %
Psychologie	30 %
Sciences formelles :	
• Astronomie	40 %
• Chimie	20 %
• Mathématiques	60 %
• Physique	75 %
• Sciences occultes	60 %
• Trouver Objet Caché	60 %

Armes
• Bagarre 50 %
dégâts 1D3 +2

Archibald Denton

77 ans, enseignant à la retraite (p. 97)

Archibald est un homme en fin de vie, ratatiné et coincé dans un fauteuil roulant. Le personnel de la résidence où il vit l'habille de pulls et de couvertures.

APP	08	Prestance	40 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	07
Santé Mentale	40

Compétences

Cracher sur les gens	70 %
Insulter les gens	90 %
Maudire les gens	55 %

Armes
Aucune

Alonso di Giacomo

72 ans, administrateur de l'Enfer du Vatican (p. 101)

Un senior encore alerte. Ses yeux sombres ont quelque chose de mystérieux, comme s'ils regardaient directement à l'intérieur des choses. Sous son costume et sa cravate il porte une chaîne autour du cou, au bout de laquelle est suspendue une croix en or ; si celle-ci était étudiée avec attention, elle révèlerait un petit Signe des Ancien gravé sur le dos.

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +0

Points de Vie	10
Santé Mentale	38

Compétences

Bibliothèque	85 %
Comptabilité	50 %
Crédit	80 %
Informatique	40 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Psychologie	70 %
Sciences humaines :	
• Anthropologie	55 %
• Archéologie	60 %
• Histoire	80 %
• Théologie	85 %
Sciences occultes	75 %
Trouver Objet Caché	20 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	80 %
Français	70 %
Grec	85 %
Hébreu	70 %
Italien	85 %
Latin	80 %

Armes

• Armes blanches : livre épais dégâts 1D6	35 %
• Bagarre dégâts 1D3	25 %

Sortilèges

Congédier Nyogtha, Congédier Shub-Niggurath, œil de Lumière et de Ténèbres, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Roue de Brume d'Eibon, Sceau d'Iris, Signe des Anciens, Signe de Voor

Le docteur Nathaniel Knightsbridge

48 ans, sorcier-psychologue et Grand Maître Templier (p. 89)

C'est un homme grand, la quarantaine passée, avec une barbe et une moustache soignées ainsi que des cheveux noirs parcourus de fines lignes grises. Il porte de superbes costumes sur mesure et fume dans de magnifiques pipes en bois de cerisier. Sous sa chemise se trouve un collier portant l'insigne des Templiers (son Insigne du Temple). Il arbore en permanence le petit air sceptique de celui qui a déjà tout entendu. C'est le cas.

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	60 %

tirer quelque chose. Il agit néanmoins toujours légalement. Il a trois ex-femmes et de nombreuses maîtresses.

Intrigue : comme décrit plus haut dans la section « Cibles démoniaques. » p. 96

Malcolm Trent

Connaissance, De l'intérieur et Intrigue : seulement ce qui est indiqué dans le scénario. Son permis de port d'arme a expiré.

Mordechai Walker

Connaissance : les investigateurs impliqués dans les œuvres de charité de Lower Manhattan peuvent avoir entendu parler du Père Walker. Il dirige une mission près de Battery Park.

De l'intérieur : Walker dirige la Mission catholique Rekindle ; celle-ci vient en aide aux sans-abris du quartier de Battery Park. Il est considéré comme un homme très charismatique et fait de merveilleux sermons décrivant l'amour brûlant de Dieu et les tentations envoyées par les gouffres enflammés de l'Enfer. Un certain nombre de jeunes s'est mis à suivre l'homme avec dévotion, allant jusqu'à formé un groupe appelé les Gardiens d'Eden. Ce groupe patrouille les rues pour protéger jeunes et vieux des criminels. Walker vit à New York depuis 1985, après avoir été ordonné dans le Missouri à l'Église de la Première Pierre. Il vit désormais dans la mission, et est habité par une haine farouche envers ceux qui commettent des actes mauvais.

Intrigue : voir « L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme » page 100 pour plus de détails. Après avoir été corrompu, il s'est mis à rêver qu'il était un des anges, brandissant une épée de flammes pour protéger les portes du paradis. C'est ce rêve qui lui a permis de fonder les Gardiens d'Eden, un nom faisant référence aux anges stationnés aux portes du jardin, une épée brûlante à la main. Bien qu'il ait autrefois pensé que les sortilèges se trouvant dans le livre dérobé à Searle étaient d'origine satanique, Walker commence à croire que les mots qu'ils contiennent invoquent en réalité le pouvoir divin ; il a débuté l'enseignement de certains mots de pouvoir à ses disciples fanatiques les plus loyaux, et a formé tous ses suivants à utiliser le feu pour combattre le Mal. D'une certaine façon, sans en avoir conscience il est en train de devenir un deuxième Adam Searle.

Si Walker se voit Accorder un Aperçu de la Vérité, sa Santé Mentale déjà basse se fait balayer et il accepte sans poser de questions la réalité des hordes démoniaques de Ragniir. Cependant, des preuves d'une implication templière lui feront comprendre qu'il ne s'agit là que d'une mystification.

Gardien d'Eden type

disciple de Mordechai Walker

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	30 %
Conduite : voiture	40 %
Discrétion	50 %
Foi aveugle	90 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Sciences occultes	10 %
Trouver Objet Caché	40 %

Armes

Armes à feu :	
• Automatique .32 dégâts 1D8	30 %
• Lance-flammes dégâts 2D6 + choc	45 %
• Pistolet lance-fusées dégâts 1D10 + feu	30 %
• Cocktail Molotov dégâts 2D6 + feu	60 %
• Arts martiaux dégâts spéciaux	40 %
• Bagarre dégâts 1D3+2	55 %

Chaque gardien porte également une bible et une croix. Walker dispose notamment de trois disciples dont la loyauté avoisine la folie et qui connaissent les sortilèges Enchanter une Torche et Danse des Flammes (la version « épée enflammée » que connaît leur leader).

Créatures

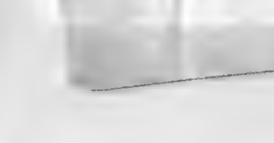
Les Habitants de la Décrépitude, serviteurs démoniaques

Ils ressemblent à des créatures bleuâtres évoquant des crapauds (mais de la taille d'un ours). Il semblent à moitié visqueux et à moitié gazeux. Une épouvantable odeur marine émane de leur corps, et leurs mouvements ont quelque chose de répugnant. Ils sont tous aux ordres de Ragniir.

Les pouvoirs des Habitants de la Décrépitude :
- Possession : confrontez le POU de l'Habitant avec celui de sa cible ; un succès autorise le monstre à entrer dans le corps de la victime, sous forme d'esprit, et à la posséder. La malheureuse sombre dans l'inconscience jusqu'à ce que l'intrus s'en aille ou soit chassé

• Hypnose de la Décrépitude : en faisant varier ses cris perçants et ses gestes obscènes, un Habitant qui se concentre sur une cible unique peut plonger cette personne dans un état de transe. Pour chaque commande verbale ensuite employée, demandez une opposition réussie entre le POU du monstre et celui de sa cible. Si la cible est vaincue, elle peut lutter contre l'ordre donné mais ne parvient pas à le faire très longtemps. Si le monstre échoue, la cible s'arrête et ne fait rien ; s'il échoue deux fois de suite, l'état de transe de la victime est brisé et elle retrouve son état normal. Ce pouvoir coûte 1 Point de Magie par ordre

Note pour le Gardien : les sortilèges et les armes des Habitants, leur pouvoir de Possession psychique et tous les dégâts qu'ils infligent peuvent être « rejetés » par un personnage réussissant un test de Volonté à -20 % lors d'un round ; en effet, le fait de refuser de croire en eux annule complètement les effets de leurs attaques.



Adolph

Berger allemand vicieux

Il s'agit là d'un grand chien d'attaque vicieux et entraîné ; il porte un collier à pointes avec le nom « Adolph » gravé dessus.

CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	01	Intuition	05 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Mouvement 10
Impact +2
Points de Vie 13

Compétences :
Aboyer de façon menaçante 99 %
Discrétion 40 %
Écouter 75 %
Pister 60 %
Sentir 80 %
Trouver Objet Caché 40 %

Combat
• Morsure 55 %
dégâts 1D4
• Renversement 60 %
dégâts 1D4+2, puis confronte sa FOR et la TAI de sa cible sur la Table de Résistance pour la mettre à terre et la mordre

Les Habitants de la Décrépitude

serviteurs démoniaques (p. 84)

Ils ressemblent à des créatures bleuâtres évoquant des crapauds (mais de la taille d'un ours). Il semblent à moitié visqueux et à moitié gazeux. Une épouvantable odeur marine émane de leur corps, et leurs mouvements ont quelque chose de répugnant. Ils sont tous aux ordres de Ragniir.

Caractéristique	Jet	Moyenne
FOR	4D8	18
CON	4D8	18
TAI	4D6	14
INT	3D6	10–11
POU	3D6+3	13–14
DEX	2D8	9

Valeurs dérivées
Mouvemen 8
Impact moyen +2
Points de Vie 6

Compétences
Discrétion 80 %
Écouter 40 %
Jacasser 80 %
S'aplatir 60 %
Se cacher 80 %
Surgir 80 %
Trouver Objet Caché 35 %
Vénérer Ragniir 99 %

Combat
• Griffes 35 %
dégâts 1D4 + Impact
• Prise 35 %
dégâts spéciaux
• Fouet de douleur 35 %
entraîne une douleur aiguë forçant la cible à obéir*
*Les effets sont identiques à ceux du sortilège Domination lancé par un individu doté d'un Pouvoir de 15

• Protection : 1 point d'écailles épaisses. Régénère 1 Point de Vie par round de jeu. Les armes ordinaires n'infligent que les dégâts minimums ; les armes magiques et les sortilèges fonctionnent normalement
• Perte de SAN: 1/1D6 points

Sortilèges : Contacter Ragniir, plus trois sortilèges choisis dans la liste suivante : Déflagration Mentale, Flétrissement, Hypnose de la Décrépitude, Instiller la Peur, Suggestion Profonde (Contrées du Rêve), Trou de Mémoire

Ragniir, Seigneur de Démension Six

Le Mal incarné, grand et mince. Cet être humanoïde ressemble à un homard anorexique vêtu d'une toge noire ondulant comme si des vents spectraux la caressaient. Sa tête est cornue, et un unique espace noir se trouve au milieu de son visage et semble lui servir d'yeux. Sa bouche est garnie de crocs d'où s'écoule un ichor verdâtre. Malgré tout cela, son visage peut exprimer des émotions humaines.

Les pouvoirs de Ragniir
• Possession : confrontez le POU de Ragniir avec celui de sa cible ; un succès autorise le

Crédit 70 %
Hypnose 80 %
Mythe de Cthulhu 38 %
Persuasion 40 %
Psychologie 80 %
Psychiatrie 40 %
Sciences humaines :
• Anthropologie 35 %
• Archéologie 20 %
Sciences occultes 80%
Trouver Objet Caché 40 %

Armes
• Automatique .38 50 %,
dégâts 1D10
• Bagarre 50 %
dégâts 1D3

Sortilèges
Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Commander à un Fantôme, Créer un Zombie, Crux Ansata de Prinn, Flétrissement, Immunisation, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Hypnotisme, Résurrection, Tirage des Runes, Transfert de Conscience, Transfert d'Esprit

Objets magiques : Insigne du Temple ; ajoute 5 % aux chances de lancer des sortilèges et d'y résister.

John Grant

même âge que le Contaminé +1, brute (p. 96)

Grant est une montagne de muscles. Son visage rasé de frais est couturé de cicatrices. Il s'habille à la façon de la brute mafieuse type, allant jusqu'à porter un costume à rayures.

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 18
Santé Mentale 40

Compétences
Athlétisme 30 %
Baratin 45 %
Connaissance de la rue 60 %
Discrétion 60 %
Droit 05 %
Écouter 40 %
Intimidation 45 %
Pickpocket 40 %
Se cacher 50 %
Trouver Objet Caché 65 %

Armes
• Automatique .45 60 %
dégâts 1D10+2
• Couteau à cran d'arrêt 50 %
dégâts 1D4+4
• Poing américain 65 %
dégâts 1D3+6
• Bagarre 65 %
dégâts 1D3+4

Brute templière de base

disciple de Knightsbridge et de l'Ordre du Temple

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	30 %
Conduite (voiture)	60 %
Discrétion	50 %
Intimidation	50 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Pickpocket	30 %
Sciences occultes	20%
Trouver Objet Caché	40 %

Armes

• Automatique .38 dégâts 1D10	60 %
• Pistolet mitrailleur Uzi dégâts 1D10	40 %
• Arts martiaux dégâts spéciaux	40 %
• Bagarre dégâts 1D3+2	70 %

Dave Pike

23 ans, étudiant psychokinétique (p. 89)

Pike est beau garçon bien qu'un peu réservé, la vingtaine passée, avec des yeux gris perçants. Il s'habille de façon plutôt décontractée.

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	47

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	50 %
Conduite (voiture)	40 %
Informatique	30 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines :	
• Anthropologie	10 %
• Archéologie	10 %
• Histoire	50 %

monstre à entrer dans le corps de la cible, sous forme d'esprit, et à la posséder. La malheureuse sombre dans l'inconscience jusqu'à ce que l'intrus s'en aille ou soit chassé

• Contrôle du terrain : si on l'affronte dans Démension Six, Ragniir peut à l'aide de sa volonté forcer le terrain à prendre la forme de son choix : les plantes deviennent des tentacules noueux se terminant par des têtes serpentines, les nuages se composent de couteaux, etc. Dans les Contrées du Rêve, Ragniir ne peut pas changer la forme du terrain ou l'animer (cependant, s'il devient suffisamment puissant, il pourra être capable de faire se manifester Démension Six dans une zone des Contrées du Rêve et/ou du monde éveillé, si le Gardien le désire).

Note pour le Gardien : Ragniir est toujours accompagné par 2D5 Habitants de la Décrépitude. Il semble souvent se tenir sur un grand piédestal ressemblant à une main humanoïde. Toute personne montant au sommet du piédestal se retrouve comme dans des sables mouvants, attiré par une Force de 30. Il lui faut 1D3 rounds pour sombrer dans la structure, après quoi elle commence à se noyer. Pour s'échapper de ce piège, elle doit réussir à résister à la traction (l'investigateur doit réussir une réussite spéciale en Volonté *pour « rejeter » mentalement cette force et ainsi lui échapper). Les pouvoirs de Ragniir et tous les dégâts qu'il inflige peuvent eux aussi être « rejetés » par un personnage réussissant une réussite spéciale en* Volonté *; un test réussi réduit les dégâts des attaques de Ragniir de 75 %.*

Ragniir

Seigneur de Démension Six (p. 85)

CON	21	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	24	Puissance	99 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	30	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement : se déplace instantanément à portée de vue

Impact	+6
Points de Vie	20

Compétences :

Agir de façon mélodramatique	100 %
Arborer un sourire en coin	100 %
Faire des plans machiavéliques	100 %
Humilier son adversaire	100 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Rire comme un dément	100 %
Rire comme un mégalomane	100 %
Rire de façon sinistre	100 %

Combat

• Griffes dégâts 1D6+6 + poison de VIR 21	80 %
• Rayon oculaire dégâts 3D10 *	75 %

* Il s'agit d'un rayon désintégrateur d'énergie négative noire, pouvant toucher tout ce qui se trouve à portée de vue et coûtant 3 Points de Magie par tir

• Protection : 4 points (chitine) ; régénère 4 Points de Vie par round tant qu'il est en vie. Les armes ordinaires n'infligent aucun dégât ; les armes magiques et les sortilèges fonctionnent normalement

• Perte de SAN: 1/1D10 points

Sortilèges : Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Hypnotisme, Instiller la Peur, Invoquer une Épidémie, Invoquer/Contrôler un Habitant de la Décrépitude, Suggestion Profonde (Contrées du Rêve), Trou de Mémoire

Six Habitants de la Décrépitude

	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	PdV	Impact
1	22	17	21	10	12	10	19	+6
2	19	17	15	11	12	08	16	+4
3	20	20	16	10	11	10	18	+4
4	18	16	14	12	14	11	15	+2
5	16	19	19	09	15	08	19	+4
6	20	21	20	11	12	09	21	+4

Disposent d'armes, de compétences, de pouvoirs psychiques, etc. comme décrit plus haut, à part le fait que tous les six disposent des sortilèges suivants : Contacter Ragniir, Déflagration Mentale, Instiller la Peur, Trou de Mémoire.

La Lumière sacrée, le Déchireur des Ténèbres, avatar de Daoloth

L'avatar apparaît sous la forme d'une lumière brillante qui descend lentement des cieux. Elle semble composée de couleurs extraterrestres entremêlées, des couleurs qui n'existent pas dans cet univers. Elle descend lentement sur terre, comme s'il s'agissait d'un être vivant ou d'un liquide coulant le long d'un tube. Après avoir atteint le sol, elle s'élargit pour former un cône brillant pouvant rester sur place ou se déplacer de lieu en lieu. Ceux que la lumière touche sentent une présence étrangère cachée au sein de ses rayons prismatiques. Ce contact les rend d'abord euphoriques tandis qu'ils se sentent emplis d'une force nouvelle, mais en quelques secondes leur esprit est déjà plein de bien trop de connaissance, et la terreur commence à agripper leur âme tandis qu'ils se voient accorder le Don de la Vérité.

Si l'entité est invoquée grâce au sortilège Lumière de la Vérité sacrée, elle peut atteindre un diamètre maximum dépendant du nombre de Points de Magie consacré au rituel. Une fois que son Don de la Vérité a été accordé à toutes les personnes situées dans sa zone d'influence maximale, la lumière se met à trembler avant de disparaître. Si le Déchireur est venu pour une autre raison, il reste 1D10 heures, jusqu'à l'aube ou jusqu'au lever de la lune. L'avatar peut être Congédié. Voir Appeler/Congédier une Divinité dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*.

La Lumière sacrée

CON	70	Endurance	99 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	-	Puissance	- %
TAI	varie	Corpulence	varie
INT	44	Intuition	99 %
POU	50	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	8
Impact	-
Points de Vie	80

Combat :
- Don de la Vérité : réussite automatique. Quand la cible est touchée par la lumière pour la première fois, dégâts 6/1D100 SAN plus une perte additionnelle quotidienne de 1D6 SAN
- Protection : aucune ; néanmoins, seules les armes enchantées et les sortilèges peuvent blesser la Lumière sacrée
- Perte de SAN: 4/1D10 points

Sortilèges : n'importe quel sortilège ayant un lien avec la vision ou le voyage dans les autres mondes, plans et dimensions, plus d'autres jugés appropriés par le Gardien

Noires croisades

Ces carnages sanglants que sont les Croisades ont provoqué la création de l'Ordre des Templiers, qui à son tour a entraîné la formation de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme. Ces deux ennemis implacables visent la destruction de leur adversaire pendant des siècles. Voilà comment tout a commencé :

365 : Saint Jérôme fut d'abord baptisé par le Pape Liberius. Vivant en ermite dans le désert, il créa une bibliothèque qui fut célèbre à travers le monde, copiant et traduisant de nombreux livres par lui-même. Il aurait pu rester dans sa désolation sableuse jusqu'à la fin de ses jours s'il n'était tombé sur certains livres, apportés par un mystérieux marchand venant de la ville maudite de Chorazin. Ces ouvrages étaient des fragments provenant de divers ouvrages tels que le *Liber Ivonis*, les *Manuscrits Pnakotiques* et le *Texte de R'lyeh*. Saint Jérôme pleura en apprenant les sombres secrets contenus dans ces mots anciens ; la vérité ébranla sa foi, et il décida de présenter au Pape ses découvertes. Officiellement, il quitta sa vie d'ermite par lassitude, la chaleur et le désert ayant fini par vaincre sa patience.
Travaillant à Rome comme secrétaire au service du Pape Damasus, il convainquit sa sainteté de collectionner et d'étudier les œuvres du Malin ; les rituels contenus dans les tomes qu'il avait lus pouvaient être utilisés pour combattre le mal et le renvoyer d'où il venait. Ce fut le début de la collection occulte secrète du Vatican, bien avant que celle-ci ne reçoive le nom d'Enfer. Au cours de sa vie, Saint Jérôme se fit de nombreux ennemis en raison de ses attaques virulentes contre la vie païenne, de ses dénonciations des hérésies et de son comportement parfois abrupt. A la mort du Pape Damasus, qui avait été son soutien et son protecteur, il décida de retourner dans l'Est et finit par s'installer à Bethléem dans une petite communauté où il finit ses jours. Un nouveau bibliothécaire fut nommé pour garder la collection. Des siècles allaient passer avant que la véritable valeur de ce que Saint Jérôme avait lancé ne soit découverte.

1099 : durant la Première Croisade et la prise de Jérusalem, des chevaliers français pillèrent une étrange mosquée. Les hommes s'attendaient à trouver de grandes richesses à l'intérieur, les gardes des lieux ayant combattu avec une force presque surnaturelle et un abandon quasi-total, mais tout ce qu'ils découvrirent fut une boîte en bois laqué, superbement gravée, contenant de vieux parchemins croulants. Ayant subi de nombreuses pertes afin d'obtenir ce qui semblait n'être qu'un prix insignifiant, certains espérèrent pouvoir vendre le tout pour un peu d'or à une personne intéressée par l'occulte. L'existence des parchemins fut signalée par un agent au comte de Champagne, un occultiste renommé, et les objets conservés à Jérusalem en attendant l'arrivée de l'acheteur.

1104 : le comte de Champagne voyagea jusqu'en Terre Sainte pour voir ce que ses serviteurs avaient pris au butin de la cité. Il fut particulièrement intéressé par toutes ses nouvelles acquisitions, mais les étranges parchemins eurent tout de suite sa préférence. Pour son plus grand bonheur, il découvrit qu'il s'agissait là de la version arabe originale du *Kitab Al-Azif*. Pendant les quelques années qui suivirent, il étudia les secrets blasphématoires que l'Arabe dément Abd al-Azrad avait couchés sur le papier. Avec de telles révélations venait un prix inévitable dont la monnaie était faite de santé mentale et d'âme ; le comte cessa bientôt d'étudier les étranges divinités décrites dans les textes hideux, pour se mettre à les vénérer, allant jusqu'à ressusciter les anciens rites dédiés à Shub-Niggurath.

Le comte devait retourner en France pour veiller sur ses autres intérêts. Les parchemins étaient trop fragiles pour qu'il puisse essayer de les ramener dans l'Ouest ; il mit alors au point un plan lui demandant de convaincre certains de ses plus proches camarades nobles de vénérer la Sombre Mère et de devenir des Gardiens des parchemins.

Sciences occultes	25 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	85 %
Grec	30 %
Latin	45 %

Armes
- Bagarre 65 %
  dégâts 1D3+2

Pouvoir psychique (Tempête de l'esprit frappeur) : se déclenche en état de stress. Pour 10 Points de Magie, ce pouvoir envoie tourbillonner de petits objets dans une pièce pendant 1D6 rounds. Les personnages présents sur place doivent réussir à esquiver ou ils reçoivent 1D3-1 points de dégâts sous forme de contusions diverses. Le Gardien peut modifier le pouvoir de Pike s'il le désire (notamment s'il devient un personnage important).

Ralph Pickman

61 ans, dessinateur de bandes-dessinées à la retraite (p. 95)

Un homme dans la soixantaine plutôt bien conservé grâce aux bons soins des aide-soignants. Il est incapable de boutonner sa chemise, de laver ses dents ou de se raser lui-même.

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	09
Santé Mentale	40

Compétences

Raconter de longues histoires tordues 99 %

Armes

Aucune

Larry Tolkien

même âge que le Contaminé, trader (p. 96)

Tolkien est un bel homme doté d'un charisme saisissant. Il porte les costumes les plus chers possibles. Sa dentition est parfaite, ses yeux sont sombres et plein d'énergie, et il porte une moustache.

APP	18	Prestance	90 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %

INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	80 %
Comptabilité	80 %
Conduite (voiture)	45 %
Crédit	90 %
Droit	40 %
Équitation	55 %
Informatique	25 %
Négociation	90 %
Persuasion	75 %
Psychologie	60 %
Langues	
Allemand	40 %
Anglais	90 %
Chinois (mandarin)	50 %
Français	60 %

Armes

• Automatique .38 dégâts 1D10	45 %
• Bagarre dégâts 1D3+2	60 %

Malcolm Trent

même âge que le Contaminé + 15 ans, homme au bord du gouffre (p. 96)

La quarantaine, Trent a un ventre bâti à la bière, un nez couperosé et des yeux injectés de sang. Ses cheveux le désertent par poignées. Il porte de vieux habits recouverts de tâches de nourriture.

APP	09	Prestance	45 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	35

Compétences

Baratin	45 %
Boire de la bière	75 %
Comptabilité	10 %
Piquer de l'argent aux amis	60 %
Raconter des blagues pas drôles	85 %

Armes

• Magnum .44 dégâts 2D6+2	70 %
• Bagarre dégâts 1D3+2	65 %

Champagne était le suzerain du chevalier « Hues de Paiens delez Troies » (Hugues de Payns). Hugues était déjà intéressé par l'occulte, et avec l'aide d'un peu de drogues et de magie fut facilement converti au culte de Shub-Niggurath.

1118 : avec huit autres chevaliers, Hugues fonda l'Ordre du Temple. Pour le reste du monde, la mission du groupe était de protéger les pèlerins venant en Terre Sainte. Le nom provenait de leur quartier général, bâti au-dessus du Temple de Salomon.

En fait, les Templiers ne passèrent que peu de temps à aider les autres. Leur véritable objectif était de gagner du pouvoir par tous les moyens possibles. La connaissance tirée du *Kitab Al-Azif* leur permettait de lancer des quêtes à la recherche d'artefacts magiques et de savoirs ésotériques. Ils construisirent leur base sur les anciennes ruines du temple afin de commencer au plus vite des excavations. Le comte de Champagne découvrit un moyen de prolonger sa vie indéfiniment, devenant le dirigeant caché de l'ordre. Les Templiers réalisèrent qu'ils avaient besoin de d'avantage d'hommes et d'argent pour pouvoir bâtir leur empire. Le comte et ses amis exercèrent de subtiles pressions sur le Pape pour que ce dernier reconnaisse le groupe.

L'insigne du Temple représente deux chevaliers montés sur un même cheval et fut publiquement décrit comme symbolisant la pauvreté des Templiers. En réalité, il s'agissait d'un symbole des rituels orgiastiques qu'ils pratiquaient dans leur adoration de Shub-Niggurath et qui comprenaient toutes les pratiques sexuelles possibles : homosexualité, hétérosexualité, bestialité, etc. Pendant des siècles, les seigneurs templiers rirent en secret des blasphèmes ostensibles que représentait leur insigne.

1128 : l'Ordre du Temple obtint cette année la ratification papale et en profita pour s'étendre. Les nouveaux membres le rejoignant étaient subtilement endoctrinés dans le culte de Shub-Niggurath grâce aux techniques usuelles de lavage de cerveau et aux drogues volées au culte des Assassins. Les Templiers se lancèrent dans la gestion de terres, l'activité bancaire et d'autres pratiques augmentant leurs richesses à un point inimaginable.
(*Note pour le Gardien : les Assassins étaient des Disciples du terrible Chaos Rampant, le Vieil Homme de la Montagne étant en fait le grand-prêtre de la Fraternité du Pharaon noir*).

1187 : les attaques de Saladin contre les Royaumes latins forcèrent les Templiers à se retirer vers l'ouest. Le *Kitab Al-Azif* fut déplacé dans un lieu secret en France. Le pouvoir déjà immense des Templiers leur permit de continuer leurs entreprises à travers l'Europe et de devenir les banquiers de plusieurs gouvernements. Des négociations secrètes avec des cultes du Mythe sarrasins comme le Sang du Cœur leur permirent également de faire croître leurs sombres pouvoirs de sorciers.

Début 1200 : plusieurs rapports traitant de cultes démoniaques commençaient à cibler les Templiers. Leur pouvoir était devenu suffisamment grand pour effrayer la Royauté et l'Église. Ils érigèrent des statues de Baphomet dans leurs bases, déclarant qu'il s'agissait là d'un symbole de la source de toute connaissance, quand il visait en fait la source de la fertilité, la Sombre Mère.

Durant la Croisade des Albigeois, les Templiers prirent avantage du chaos et capturèrent de jeunes filles et de jeunes garçons pour servir dans leurs rites orgiastiques dédiés à Shub-Niggurath.

Les rapports parlant des actes maléfiques des Templiers devinrent suffisamment nombreux pour convaincre l'Église que l'ordre était de mèche avec le Diable, mais le pouvoir des Templiers retint le bras du Pape.

1303 : le roi de France Philippe IV était au courant des maléfices des Templiers après avoir dû se réfugier dans un de leurs sanctuaires pour échapper à une attaque. A l'intérieur, il avait aperçu certaines des pratiques blasphématoires des chevaliers noirs. Il contacta donc le Pape Clément V pour organiser la chute de l'ordre. Clément comprit qu'une telle action demandait une puissance considérable : sachant que les forces qu'ils affronteraient seraient non seulement physique mais aussi magiques, il demanda à certains de ses soutiens les plus fidèles de lire les sinistres tomes contenus dans la bibliothèque. Parmi eux se trouvait le bibliothécaire en chef, Renaldo Sinibaldo.

Armé de connaissances nouvelles pouvant être utilisées contre la sorcellerie, Clément créa alors un ordre secret voué à combattre le mal des Templiers. Il lui donna le nom de Saint Jérôme qui représenterait symboliquement l'esprit derrière la cause du groupe. Le nouvel Ordre de la Lame de Saint Jérôme commença à remplir des missions clandestines afin d'obtenir les secrets des Templiers ; un des agents ainsi envoyés était Sechin de Flexian, qui avait rejoint l'Ordre du Temple pour l'espionner. Les deux ordres s'affrontèrent à plusieurs reprises en secret.

1305 : Clément déplaça la papauté de Rome à Avignon entre 1305 et 1375 lors de ce qui serait ensuite connu comme la « captivité babylonienne. » Le but secret du pape était de rassembler toutes les forces

possibles et de les allier à Philippe IV pour détruire le pouvoir templier en France, où se trouvait leur quartier général.

1306 : l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme encouragea de nombreux ennemis des Templiers comme l'Ordre des Seigneurs, la milice française et bien d'autres encore à s'unir avant la dénonciation publique des chevaliers maléfiques.

1307 : les Templiers furent arrêtés pour hérésie et immoralité ; de nombreux témoignages furent obtenus contre eux, y compris celui de Sechin de Flexian. Les attaques coordonnées contre les Templiers furent si rapides qu'ils n'eurent guère le temps de préparer leur défense. Le Grand Maître des Templiers, Jacques de Molay, décida de laisser les hommes locaux se rendre et clamer leur innocence, afin de permettre à ceux se trouvant dans d'autres pays de se cacher avant de se regrouper.

Bien que l'Église prétendit que le Grand Maître avait eu le temps d'ordonner l'autodafé de nombreux livres et documents, il s'agît là de propagande de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme. Ce dernier s'était emparé de nombreux ouvrages et les avait expédiés à Rome. Il ne souhaitait pas rendre publique la préservation de tomes impies par un ordre saint. Le *Kitab Al-Azif* leur échappa néanmoins, ayant été mis en sécurité dans une cache secrète des Templiers.

1311-1313 : le conseil de Vienne fut convoqué pour enquêter sur les charges pesant sur les Templiers mais il fut ajourné sans avoir prononcé de verdict. Clément dissolut ensuite l'Ordre du Temple. Le fait d'avoir soutenu pendant des siècles une bande d'adorateurs du démon embarrassait tellement l'Église que la culpabilité des Templiers ne fut jamais confirmée officiellement.

Sinibaldo le bibliothécaire commença à cataloguer et à ranger les ouvrages blasphématoires récupérés pendant l'assaut. Parmi ces biens, il trouva d'anciens parchemins traitant de l'adoration de la Lumière sacrée.

1314 : Jacques de Molay périt sur le bûcher. La même année, des assassins des Templiers venant de contrées voisines assassinèrent Philippe et Clément par le poison.

1315 : Sinibaldo devint fou, sa schizophrénie latente explosant à cause de toute la connaissance sur le Mythe qu'il avait ingurgitée. Il écrivit *La Verita Scoperta*, et rassembla des disciples afin de pouvoir invoquer la Lumière sacrée. Ces invocations entraînèrent des crises de folie parmi la population. L'Ordre de la Lame de Saint Jérôme appréhenda finalement son ancien chef et le brûla vif.

1316 : les Jéromites décidèrent que la lecture des livres était bien trop dangereuse. A partir de ce jour, les livres impies ne furent plus consultés que durant les crises les plus graves.

1541 : se servant de l'Inquisition romaine, les Jéromites organisèrent l'arrestation de Ludwig Prinn. Néanmoins, le baron Hauptmann, avec l'aide des Templiers, parvint à récupérer le manuscrit du *De Vermis Mysteriis* des mains de son camarade Prinn, ancien chevalier de la neuvième croisade

1542 jusqu'à nos jours : une question que de nombreux adversaires du Mythe se sont posés est : quelles sont les personnes qui produisent des tomes maléfiques pour les vendre ? Après tout, de tels ouvrages sont souvent cryptiques, difficiles à lire ou visiblement maléfiques. Les Templiers ont en fait mis au point une revanche insidieuse à l'encontre de l'Ordre de Saint Jérôme et du monde en général : ils se sont lancés dans l'impression. Ils ont décidé d'obtenir le plus de textes du Mythe possible et de répandre la folie qu'ils contenaient dans le vaste monde. Bien que tous les textes maudits n'aient pas été imprimés dans des presses contrôlées par les Templiers, leur nombre reste important.

A travers quelques intermédiaires, leur première expérience fut l'impression du *De Vermis Mysteriis*. Le manuscrit est ainsi devenu le livre le plus « saint » des Templiers (juste derrière le *Kitab Al-Azif*). Au fil des siècles, des sociétés contrôlées par l'ordre ont publié de nombreux ouvrages tels que le *Cultes innommés*. Par cette entreprise, les Templiers ont également été capables de mettre la main sur de nombreux textes occultes pouvant servir leurs propres objectifs.

Les deux ordres se combattent dans l'ombre depuis des siècles, et il est fort possible qu'ils reprennent leur affrontement sous les lumières électriques de la ville de New York.

Le culte de Daoloth

Daoloth est vénéré à travers des myriades de réalités et d'espaces-temps. Le Dieu Extérieur était adoré sur Terre à l'époque précédant la montée des eaux et l'engloutissement d'Atlantis, où il était appelé D'lta, dieu des astrologues et des devins. Sur Yuggoth et sur Tond, Daoloth était appelé le Déchireur des Voiles. Ce dieu terrifiant pouvait accorder le don de voir le passé, le futur, les dimensions supérieures et même l'ultime dimension, révélant ainsi la vraie nature de l'univers.

Des fragments de théologie atlantéenne survécurent dans d'anciens morceaux de

Mordechai Walker

40 ans, agent légèrement fou de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme (p. 101)

Plutôt bel homme, avec des traits affirmés, ses yeux sont vert clair et son visage est rasé méticuleusement. Il s'habille en noir avec un col de prêtre et emporte une petite Bible partout où il se rend. Son sourire est si lumineux que ses dents semblent presque briller.

APP	18	Prestance	90 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	28

Compétences

Athlétisme	70 %
Baratin	70 %
Comptabilité	10 %
Crédit	60 %
Cryptographie	40 %
Informatique	30 %
Mythe de Cthulhu	13 %
Persuasion	80 %
Pister	75 %
Sciences humaines :	
• archéologique	30 %
Sciences occultes	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	80 %
Hébreu	40 %
Latin	60 %

Armes

• Epée	65 %
dégâts 1D8+2 (+1D6 quand est enflammée*)	
• Automatique 7.65	30 %
dégâts 1D8	
• Lance-flammes	75 %
dégâts 2D6 + choc	
• Pistolet lance-fusées	50 %
dégâts 1D10 + feu	
• Cocktail Molotov	80 %
dégâts 2D6 + feu	
• Arts martiaux	50 %
dégâts spéciaux	
• Bagarre	75 %
dégâts 1D3+2	

* Walker peut utiliser Danse des Flammes de façon à créer une épée enflammée. Il doit allumer la lame avec un feu mais une simple allumette suffit, l'épée brûle pendant 4D6 rounds ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration forçant les flammes à danser sur la lame (le Gardien peut faire un test de *Volonté* pour Walker chaque fois que celui-ci risque d'être déconcentré ; un échec signifie que les flammes s'éteignent).

Sortilèges : Aide des Chérubins, Enchanter une Torche, Danse des Flammes, Invoquer la Lumière grimpante

Objets magiques : le livre *Ha-Sepher shel Teefays Or* (voir l'encadré page 103)



papyrus ou d'artefacts de pierre. Les secrets de D'lta furent ainsi adoptés par les premières tribus d'Égypte et de Grèce. Le culte égyptien de Ma'at fut notamment formé (bien que son existence restât secrète pour éviter toutes représailles) dans le but d'invoquer son terrible seigneur. En Grèce, les premiers disciples du Déchireur des Ténèbres se rassemblèrent pour illuminer les ombres de l'illusion avec la lumière de la Vérité.

Les premières sectes gnostiques cachaient en leur sein quelques disciples de Daoloth. Un de ces groupes faisant sécession fut à l'origine du Culte de la Lumière sacrée, qui fut oblitéré sous le règne de Constantin, comme des hérétiques refusant de se convertir au Christianisme. Les membres du Culte de la Lumière sacrée furent donc brûlés sur le bûcher, mais des fragments de leurs écrits survécurent. Les Templiers avaient en effet pris certains de ces parchemins tandis qu'ils recherchaient des artefacts sacrés en Terre Sainte. Ces manuscrits tombèrent entre les mains de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme après que les chevaliers aient été arrêtés en 1307.

Comme détaillé plus haut, Renaldo Sinibaldo traduisit les anciens parchemins en latin ; il réalisa alors qu'il s'agissait de textes hérétiques qu'il aurait dû remettre à ses supérieurs. Il ressentait un besoin irrépressible de garder leur existence secrète, et d'étudier les mystères que leurs lignes renfermaient. Hélas pour lui, il fut peu à peu pris de schizophrénie, et considéré comme possédé par Satan. Il fut donc excommunié, mais parvint à s'échapper avec ses parchemins ; sa folie était la clé lui permettant de comprendre entièrement les textes croulants.

Sinibaldo parcourut la campagne, sa folie et ses visions se répandant telle une infection au fur et à mesure qu'il convertissait d'autres malheureux en leur montrant ce qu'il voyait. Il écrivit *La Verita Scoperta* pour l'aider à répandre ses idées. Ne pouvant tolérer cela, l'Église envoya des soldats et des agents rassembler les disciples de la Lumière sacrée ainsi que toutes les copies du livre hérétique de Sinibaldo, avant de les faire ensemble disparaître dans les flammes (les bûchers se nourrissaient des pages impies elles-mêmes). Quelques copies échappèrent cependant à la destruction. Le Vatican en garda notamment une pour conserver le savoir permettant de repousser la Lumière sacrée.

Les Élus qui étudient les mystères de Daoloth y trouvent le moyen de voyager dans une autre dimension où ils pourront apprendre à servir le Déchireur en tant que prêtres. Ces individus sont des déments, mais cette folie est justement ce qui leur permet de transcender ce royaume.

Le domaine de Daoloth se trouve quelque part au-delà des 25 premières dimensions.



A moins d'être un des Élus de Daoloth, un homme a besoin de magie ou d'artefacts puissants (comme le Cristalliseur des Rêves) pour atteindre cette réalité. Ceux qui vont jusque là et en reviennent meurent peu de temps après, comme ce fut le cas pour le malheureux Henry Fisher.

Le sanctuaire de Daoloth a été décrit comme un hall immense doté de murs gigantesques et de colonnes cyclopéennes s'étendant dans des ténèbres infinies. Le dieu repose dans une grande fissure balafrant le milieu du sol. Depuis les ombres épaisses se trouvant entre les colonnes, proviennent des voix de prêtres chantant les louanges du Déchireur. Ils ressemblent à des hommes vêtus de robes métalliques portant de petits colliers d'où pendent des représentations de Daoloth. Ces prêtres paraissent bien intentionnés, et cherchent à aider tous ceux qui souhaitent connaître la Vérité (même si cela les rend fous à lier de terreur).

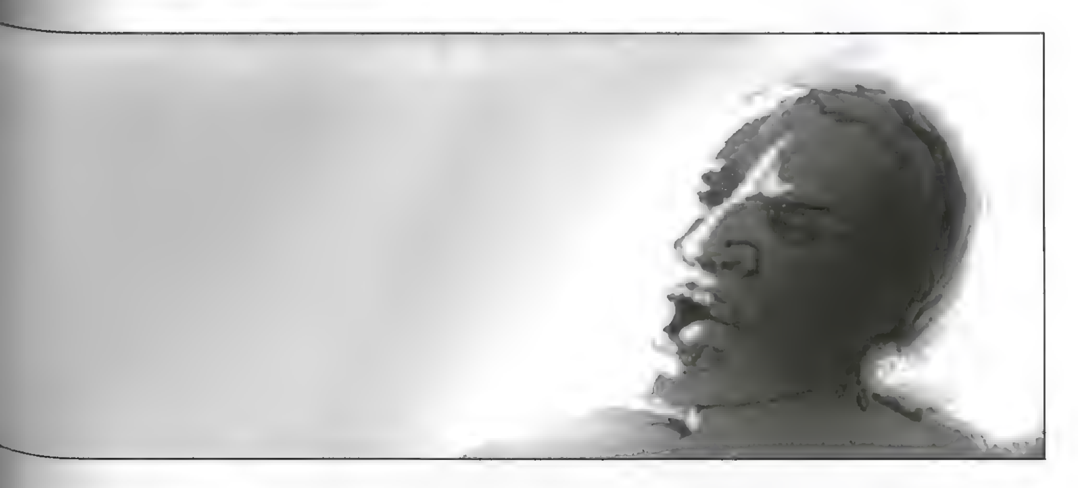
Pour plus de détails sur Daoloth, voir la description du Dieu extérieur dans le Malles Monstrorum.

Touchés par le divin

Des temps anciens à l'Âge de Raison, les fous ont généralement été considérés comme possédés par des esprits maléfiques ou touchés par les dieux. Ceux parlant de prophéties étaient souvent vus comme inspirés par la divinité, et épargnés (leur faire du mal risquant de provoquer le courroux des dieux).

Au 19ème siècle, il était devenu clair que la folie humaine était en fait une forme désemparante de maladie physique. Ceux qui autrefois entendaient des voix, étaient victimes de visions et croyaient que le monde était envahi par les démons se voyaient désormais attribuer une forme de schizophrénie ou un autre trouble psychotique. Presque tous les délires schizophrènes à propos du futur ne devenaient jamais réalité, et les voix pouvaient être tues à l'aide de médicaments anti-psychotiques.

L'existence du Mythe de Cthulhu représente une exception à notre compréhension de la folie comme possédant une cause mentale, l'existence d'entités et de façons de penser extraterrestres pouvant mener les hommes vers la folie. Quand ils sombrent après avoir été exposés au Mythe, les hommes gagnent généralement une meilleure compréhension de la nature de l'univers. Durant ces moments de clairvoyance, leur souffrance leur permet d'approcher la Vérité comme seul un fou serait capable de le faire, ou de le supporter.



L'âge de raison

Bruce Ballon



L'ÂGE DE RAISON

Alors, broyant ce qu'il tentait de modeler,
Le Chaos imbécile balaya la poussière terrestre.

- H.P. Lovecraft, « Nyarlathotep »

Toute l'horreur du Mythe frappe à la porte des investigateurs lorsque le messager de l'apocalypse prend la forme d'un être cher.

En quelques mots

David, un jeune garçon dont un des investigateurs a la charge (celui-ci peut être son père, son tuteur, son oncle, etc.) se trouve dans un camp d'été avec ses camarades au moment où un drame terrible a lieu. Bien qu'il fasse heureusement partie des rares survivants, il est désormais possédé par un avatar de Nyarlathotep, Celui qui Hante les Ténèbres, pour avoir regardé à l'intérieur d'une gemme maudite connue sous le nom de Trapézohédron Rutilant.

Dans la peau de l'enfant, le Dieu Extérieur va prendre un plaisir sadique à torturer les investigateurs qui l'ont si souvent déjoué et à préparer la Fin des Temps. Pendant ce temps, sa servante immortelle Nitocris fera tout son possible pour récupérer le joyau magique et ramener son maître en Égypte pour qu'il y devienne le Sombre Messie.

Implication des investigateurs

Le début de cette aventure peut être intégré à d'autres scénarios ; cela permettrait d'introduire discrètement David dans la partie en tant que fils ou neveu d'un des investigateurs. Le scénario présenté ici peut être le début d'une campagne ou être fermé sur lui-même. Le Gardien devrait s'assurer que tous les investigateurs aient un investigateur bien décrit possédant une vraie famille : par exemple, il est possible que deux investigateurs soient mariés, et que David soit leur fils. Si tous les investigateurs sont célibataires, le Gardien peut décider que le frère ou le cousin de l'un d'eux est mort dans un accident et que son fils David a besoin d'un protecteur. Si imposer le garçon au groupe entraîne des soupçons, le Gardien peut faire de Sam Gillian (voir les pages 172) le méchant et le laisser influencer David.

L'investigateur choisi devant être le plus proche parent, David devient de fait son pupille (le Gardien peut ajouter une certaine somme d'argent devant être gérée par le tuteur si cela peut aider). Le garçon pourrait également être un fugueur sans domicile qu'un investigateur a pris sous son aile (ou adopté) au cours d'une précédente aventure, par exemple « La Grande Chasse » ou « La vérité vous libérera. » Les Gardiens ayant mené l'intégralité des *Masques de Nyarlathotep* pourraient décréter qu'un investigateur descend en fait d'un des investigateurs ayant aidé à déjouer les plans du Dieu noir dans les années 1920. Nyarlathotep n'oublie jamais un affront, et prendra plaisir à planifier sa vengeance sur des générations.

Les autres investigateurs peuvent être inclus de différentes façons :
- Ils sont aussi de la famille de David
- Un de leurs enfants est aussi allé au camp et a été tué
- Ce sont des amis de l'investigateur sélectionné
- Ils sont engagés par ce dernier pour trouver des indices
- Ce sont des reporters couvrant l'histoire de la destruction du camp
- Ce sont des agents de police/du FBI qui enquêtent sur la destruction du camp

Enjeux et récompenses

- **Comprendre ce qui s'est passé au camp Nar-Aqua** : en tant que parents attentionnés, le devoir des investigateurs est de comprendre ce qui est arrivé à David et ses camarades. Ils risquent néanmoins de partir sur une fausse piste (accusant le petit Billy Marsh et ses racines Profondes) et de ne découvrir la vérité que très tard
- **Découvrir la vraie nature de David** : David est désormais l'hôte d'un avatar de Nyarlathotep, voué à semer le chaos dans le monde et préparer la Fin des Temps. Agissant caché, il sera difficile de le repérer et encore plus de le contrer
- **Retrouver et garder le Trapézohédron Rutilant** : le cristal est la clé de ce scénario. Emporté par un camarade de classe de David qui est aussi un hybride de Profond, il peut libérer David de Celui qui Hante les Ténèbres ou servir de monnaie d'échange pour traiter avec Nitocris ; mieux vaudrait éviter cependant qu'il tombe entre les griffes de NWI...

Fiche technique

Investigation : 2
Action : 4
Exploration : 1
Interaction : 4
Mythe : 4
Style de jeu : Investigation occulte
Difficulté Éprouvée
Durée estimée 8
Nombre de joueurs 2-4
Type de personnages groupe d'investigateurs expérimentés ayant déjà rempli plusieurs mission contre le Mythe
Époque 1990's

Ambiance

Ce scénario est dédié aux films pleines d'enfants démoniaques que je regardais étant jeune, comme *Rosemary's Baby*, *L'exorciste* et *La malédiction*. Je remercie tout spécialement l'histoire terrifiante de Peter Devlin intitulée « BURN », pour l'inspiration qu'elle m'a apportée pour l'édification du site web Starry Wisdom (NdT : *Starry Wisdom* était un magazine publié en anglais par les éditions Chaosium et traitant de *L'Appel de Cthulhu*).

Il est évident qu'il vous faudra procéder subtilement et vous efforcer de ne pas griller tout de suite la couverture de Celui qui Hante les Ténèbres. Faites de David une victime, ne répugnez pas à montrer son besoin d'amour et de protection aux investigateurs ; si ces derniers ont des soupçons, dirigez-les vers Billy Marsh et les Profonds. Une fois cette première partie terminée, faites une pause et menez d'autres aventures en disséminant peu à peu de petits drames se resserrant autour du garçon (pas besoin de provoquer un massacre : une mort « accidentelle » suffit si vous décrivez bien en détails l'horreur de la découverte du cadavre, surtout si le petit David se trouve là, visiblement horrifié). Vous trouverez d'autres conseils d'ambiance un peu plus loin dans ce scénario.

A l'affiche

David alias Celui qui Hante les Ténèbres

L'avatar de Nyarlathotep qui était enfermé dans le sinistre Trapézohédron Rutilant a pris possession du fils (ou du protégé) d'un des investigateurs. Il ne révèlera pas sa véritable identité avant d'avoir causé de nombreux dégâts et mis en place les événements qui annonceront la Fin des Temps.

Le docteur Kristino alias la reine-goule Nitocris

Cette terrible servante mort-vivante de Nyarlathotep a senti que son maître était à nouveau libre et évoluait parmi les hommes. Son objectif est de récupérer le Trapézohédron Rutilant et de ramener David en Égypte ; elle interviendra d'abord par l'intermédiaire de ses agents avant de prendre les choses en main.

New World Industries

NWI est une multinationale qui fut dès sa création mise au service du Mythe et de ses dieux impies. Dirigée par Nitocris sous le pseudonyme de Thalassa Chandler, étroitement liée à la secte d'assassins de la Fraternité noire, elle risque de devenir l'ennemi le plus redoutable des investigateurs.

A prendre en considération

Les investigateurs peuvent être occupés à l'aide de fausses pistes au cours de ce scénario, assez longtemps pour que l'horrible secret de David puisse se révéler peu à peu ; ce n'est qu'ensuite que le scénario devient mortel. De toutes façons, les investigateurs risquent au départ de relier les événements à des actes de Profonds, laissant ainsi le temps au pouvoir du garçon de grandir.

Un père endeuillé, Todd Clarke, et un reporter itinérant, Jake Lockhart, sont des PNJs pouvant aider ou gêner l'enquête.

Ce scénario prend place dans la ville de New York et dans un camp de Rhode Island. Cependant, le Gardien peut le déplacer dans n'importe quelle grande ville d'Amérique ou du Canada située près d'une grande étendue d'eau. Il est possible d'augmenter la durée de l'histoire en plaçant une courte aventure ou deux entre l'enquête sur la destruction du camp Nar-Aqua et la révélation du secret de David.

Changements

L'histoire du Trapézohédron Rutilant a été légèrement modifiée par rapport aux habituelles descriptions des livres de *L'Appel de Cthulhu* afin d'incorporer de façon plus fidèle « Celui qui hantait les ténèbres » de H.P. Lovecraft et « L'ombre du clocher » ainsi que *Retour à Arkham* par Robert Bloch.

La nouvelle « Dr. Dexter » par Cabos, une sorte de suite à « L'ombre du clocher », a été modifiée pour les besoins du scénario, l'histoire contredisant certains aspects des récits de Lovecraft et de Bloch. L'assassinat de Dexter par le MI6 a bien eu lieu, mais celui-ci n'a pas pu obtenir le *Necronomicon* de Miskatonic ni retrouver le Trapézohédron Rutilant. Le Cristal du Chaos repose toujours au fond de la baie de Narragansett.

Informations du Gardien

J'ai pu voir le noir univers bailler
Ses noires planètes tourner sans but
Tourner dans toute leur horreur inutile
Sans idée, sans beauté, sans nom.
- H. P. Lovecraft, « Nemesis »

Ce scénario donne une suite à la saga du Trapézohédron Rutilant. L'histoire du cristal maudit est longue et complexe ; pour les pouvoirs de la pierre, voir l'encadré ci-contre.

Celui qui Hante et le cristal

Histoire ancienne

Il y a des éons, le Trapézohédron Rutilant fut appelé par-delà les dimensions du chaos ultime par les Mi-Go sur leur sombre monde de Yuggoth. Le cristal fut utilisé pour communiquer avec le Chaos Rampant sous la forme de Celui qui Hante les Ténèbres, une force obscure qui supposément « détenait toutes les connaissances. » En échange de leur adoration, le monstre leur apprit les noirs secrets de la magie et de la technologie.
Les Nioth-Korghais décadents payaient également tribu à Celui qui Hante, car il incarnait leur divinité vampirique. Au cours de leur voyage cosmique et cyclique à bord de leur vaisseau spatial, ils passaient par Yuggoth pour partager les rites d'adoration de Nyarlathotep.

Le cristal fut finalement transporté sur Terre depuis Yuggoth par les Mi-Go à la demande de Celui qui Hante les Ténèbres. Ses serviteurs et d'autres créatures interstellaires se battirent alors pour prendre le contrôle de la planète ; durant ces luttes, le cristal changea souvent de mains/de mandibules/de tentacules, des Choses Très Anciennes au Peuple Serpent de Valusia en passant par les humains de Lémurie et d'Atlantis. La pierre fut finalement avalée par les flots lors de la chute de la cité.

Le cristal fut perdu pendant longtemps, jusqu'à ce que des pêcheurs de Minos adorant Dagon le repêchent. Ces hommes étaient des hybrides de Profonds ; le pouvoir de la pierre capable de hâter leur transformation revêtait une grande importance à leurs yeux. Tombant sous la coupe de Celui qui Hante les Ténèbres qui leur parla à travers le Trapézohédron Rutilant, les monstres mutants voyagèrent jusqu'à la côte de Khem la décadente, qui serait plus tard connue sous le nom d'Égypte. Ils remirent la pierre aux serviteurs du sorcier maléfique
Nephren-Ka ; celui-ci était un adorateur du Pharaon Noir, Nyarlathotep, et possédait déjà des pouvoirs mystiques considérables. Son but était de recouvrir le pays de l'ombre du Chaos Rampant et de forcer le peuple de Khem à adorer le dieu sombre. Il utilisa les pouvoirs du cristal pour invoquer Celui qui Hante les Ténèbres et fusionner avec lui. Finalement, le peuple devint incapable de différencier Nephren-Ka et le Pharaon Noir, Nyarlathotep.
(« N'est-ce pas un avatar de Nyarlathotep, qui dans l'antique et ténébreuse Khem prit la forme d'un homme ? » écrivait Abd al-Azrad dans le *Kitab Al-Azif*. Il est probable que l'écrivain donnait le nom de Khem aux premières dynasties égyptiennes, même si selon certaines interprétations le terme existait des milliers d'années avant que Nephren-Ka et le cristal viennent jouer un rôle dans l'ancienne Égypte).
Nephren-Ka assassina les successeurs de Zoser, mettant un terme à la Troisième Dynastie égyptienne. Il créa un royaume de ténèbres et construisit le Labyrinthe de Kish à Hadoth, une vallée scellée près du Nil, au milieu des collines de Neb. Il cacha là le Trapézohédron Rutilant, dans une pièce plongée dans le noir afin d'empêcher quiconque d'interférer avec la source de ses pouvoirs.

Le Trapézohédron (ou Trapézoèdre) Rutilant

Le Trapézohédron Rutilant est un cristal irrégulier de dix centimètres de long, noir et veiné de rouge. Dans les ténèbres, l'intérieur de la pierre émet une infernale lueur écarlate. L'objet envoie des ondes surnaturelles de force mystique, ainsi qu'une petite quantité d'ondes radioactives. Les personnes pouvant être transformées par le cristal (voir plus bas) peuvent détecter ses forces mystiques à plus de 1,5 kilomètres. Les personnages dotés de pouvoirs médiumniques sentent la présence de quelque chose de profondément maléfique s'ils se trouvent à moins de POU x3 mètres de l'objet, bien qu'ils soient incapables d'en désigner la source. Les radiations peuvent être détectées à l'aide d'instruments comme un compteur Geiger à près de trente mètres de distance.
La faune et la flore se trouvant à portée du cristal se changent généralement en monstruosités. Ces choses meurent si l'objet est emporté car elles sont dépendantes de ses énergies impies pour vivre.

Le cristal est actuellement suspendu dans une boîte asymétrique par sept supports fixés aux parois internes du container. La boîte est faite d'un métal jaunâtre et comporte un couvercle à charnières ; de minuscules bas-reliefs représentant des silhouettes monstrueuses ont été gravés sur le dessus. La boîte a été fabriquée il y a longtemps par les Choses Très Anciennes afin de contenir les sombres pouvoirs de la pierre. Quand elle est fermée, le cristal est plongé dans l'obscurité ; le container bloque également les radiations et les forces mystiques émises par le caillou.

Le Trapézohédron Rutilant est une fenêtre et un portail vers d'autres dimensions. En tant que portail, il ne peut passer à travers un autre passage dimensionnel, être téléporté, etc. Si quelqu'un tente tout de même sa chance, le portail le plus faible est détruit, et le porteur de la pierre annihilé ou expédié dans une dimension lointaine et enténébrée.
Le cristal est composé de forces inter-dimensionnelles à l'état solide. Il est invulnérable aux armes ordinaires ; une énergie extrêmement intense comme le cœur d'une explosion thermonucléaire pourrait peut-être dissiper l'objet maudit. Des Gardiens intéressés par l'idée pourraient concevoir une quête servant à trouver un moyen de le détruire.

A cause de sa nature, certains aspects du cristal existent dans d'autres dimensions. Par exemple, dans les Contrées du Rêve, il peut apparaître comme le grand rubis qui fut utilisé par le vampire Yath-Lhi pour négocier avec le Père des Chauve-souris, Celui qui Hante les Ténèbres.
En regardant dans les profondeurs du cristal, un observateur curieux peut voir de sombres mondes, des dimensions étrangères et des gouffres d'oubli. Tous les cinq rounds passés à observer ces étranges choses, la compétence Mythe de Cthulhu du spectateur augmente de 1 % (jusqu'à un maximum de 5 %) et le personnage perd 1 point de SAN (il n'y a aucun maximum au nombre de points de Santé Mentale pouvant être perdus). A moins que le personnage ne décide d'arrêter de regarder, il est sûr de devenir fou en moins d'une heure.

Sur un test réussi de Mythe de Cthulhu et une dépense de Points de Magie, l'observateur peut contempler un espace-temps précis (le coût en Points de Magie est le même que le coût en POU servant à la création d'un portail espace-temps ; voir la description du sortilège Création de Portail dans le manuel de L'Appel de Cthulhu pour plus d'informations sur la gestion des distances et du temps).
Regarder dans le cristal est addictif. Tandis que de nouvelles connaissances pénètrent dans l'esprit du personnage, son investigateur doit réussir un test de Volonté à -20 % pour qu'il arrête de regarder ; un test peut être tenté chaque round jusqu'à ce qu'un succès ou une forme quelconque de folie interrompe la concentration du curieux.
Regarder dans le cristal est également dangereux, ce dernier reliant notre monde avec une manifestation de Nyarlathotep appelée Celui qui Hante les Ténèbres. Pour chaque round passé à regarder dans la pierre, il y a 10 % de chances cumulatives d'entrer en contact avec la créature (après trois rounds, il y a donc 30 % de chances que cela advienne). Quand le contact est établi, le personnage voit/ressent des gouffres de chaos, des vides de ténèbres infinies, et une vague intelligence à demi-formée s'agiter à l'intérieur. Ce contact est suffisamment fort pour que Celui qui Hante les Ténèbres se matérialise la prochaine fois que le cristal se retrouvera dans le noir. Si la pierre est plongée dans l'obscurité (par exemple en fermant le couvercle de la boîte) sans que l'entité ait pu établir de contact, celle-ci ne peut pas se manifester. Une fois qu'un lien a été créé, le personnage a le droit de tenter une nouvelle fois d'arrêter de regarder. S'il ne parvient pas à le faire alors que le contact a été établi, il voit un œil rouge se former, nimbé de flammes et composé de trois lobes, et se mettre à contempler son âme. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6.

Celui qui Hante les Ténèbres peut automatiquement lier son esprit à ceux qui le contactent en regardant dans le Trapézohédron Rutilant. Une fois qu'un tel lien s'est formé, l'entité peut traquer sa victime où qu'elle aille, et tenter de la posséder. Le lien perdure jusqu'à ce que le monstre soit congédié ou renvoyé dans sa dimension d'origine, que le Trapézohédron Rutilant soit détruit, ou que la victime se soit baignée dans la Lumière de Seker (voir la page 170). A la discrétion du Gardien, le lien peut également être rompu si la victime perd un nombre précis de Points de Vie (cette dernière exception ne devrait pas s'appliquer à un personnage possédé par l'avatar, bien que le monstre puisse aussi abandonner un hôte sur le point d'être détruit).
Les chances qu'a Celui qui Hante les Ténèbres de posséder les personnes ayant vu son œil sont doublées (voir sa description aux pages 175 pour plus d'informations concernant le lien mental et la possession).
Si le cristal est exposé à la lumière, l'intensité de la source lumineuse inflige des dégâts au monstre jusqu'à ce que ce dernier soit congédié (par exemple, exposer le cristal à la lumière du jour inflige 10D6 points de dégâts par round à l'entité). Néanmoins, si le monstre possède un corps à ce moment, il est immunisé à ces dégâts.

Si Celui qui Hante les Ténèbres a revêtu un vêtement humain, regarder dans le cristal peut le forcer à s'incarner à nouveau dans les ténèbres et à abandonner sa proie. Toute personne regardant à l'intérieur du Trapézohédron Rutilant peut se lier volontairement au monstre, comme décrit ci-dessus ; le succès est automatique. Une fois le lien créé, le personnage doit forcer l'entité à se manifester en la vainquant dans un affrontement de Points de Magie sur la Table de Résistance. Un petit groupe peut se lier à Celui qui Hante les Ténèbres afin de combiner leurs Points de Magie. Si le personnage triomphe, le monstre se matérialise dans la zone la plus sombre qu'il puisse trouver à une trentaine de mètres du cristal. Si le personnage échoue, le monstre conserve son corps d'emprunt et possède désormais un lien avec les autres contemplateurs. Il pourra tenter de les posséder dans le futur.
Un autre des pouvoirs du cristal est celui d'accélérer les métamorphoses corporelles potentielles. Par exemple, un hybride de Profond pourrait commencer à se changer en monstre véritable juste en se tenant près de la pierre. Cela est dû aux énergies extraterrestres qu'irradie le Trapézohédron Rutilant. Plus quelqu'un se trouve près du cristal, plus le changement va vite.

Le jeune Snefru (aussi connu sous le nom de Sneferu) lança une rébellion contre Nephren-Ka. La déesse Isis l'aida à affronter le pharaon maléfique ; utilisant la magie que lui avait enseigné sa protectrice, il bannit le pouvoir de Celui qui Hante les Ténèbres tandis qu'il combattait Nephren-Ka sur le champ de bataille. Privé des pouvoirs considérables de l'avatar, le pharaon était terriblement affaibli ; il fuit à travers l'Égypte mais ne parvint pas à atteindre la cachette du cristal, Snefru l'y ayant précédé. Le chef de la révolte fit s'écrouler la pièce sur l'objet maudit et en condamna l'entrée. Son premier acte en tant que nouveau pharaon de la Quatrième Dynastie fut de faire rayer le nom de Nephren-Ka de tous les documents officiels.

Certaines légendes racontent que Snefru tua le sorcier maléfique ; d'autres disent que Nephren-Ka se cacha dans la Vallée de Hadoth. Là-bas, avec l'aide des visions que sa fusion avec Celui qui Hante les Ténèbres lui avait laissées, il passa le reste de sa vie à peindre sur les murs de sa cachette des images de prophéties apocalyptiques.

La Sixième Dynastie vit l'ascension de la pharaonne Nitocris, la reine-goule. Femme belle et attentionnée, elle eut le malheur d'avoir pour conseiller un prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir. Cet adorateur lui enseigna peu à peu des choses qui la conduisirent à la folie. Elle finit par trouver une entrée secrète menant au Labyrinthe de Kish et par retrouver le Trapézohédron Rutilant. On ne sait pourquoi Celui qui Hante les Ténèbres décida de ne pas fusionner avec Nitocris, peut-être a-t-il besoin d'un corps masculin ? Toujours est-il qu'il accorda à la reine des connaissances et des pouvoirs magiques terrifiants. Quittant la vallée, elle ressuscita le culte du Pharaon Noir, et le pays devint une nouvelle fois un lieu de mort et de peur. Ses perversions sexuelles la poussaient à tuer hommes et femmes en grand nombre au nom de plaisirs obscènes. Celui qui Hante les Ténèbres ordonna à Nitocris de trouver un corps pour accueillir son essence, afin qu'ensemble ils puissent concevoir le Chaos Rampant lui-même. Un autre Nephren-Ka apparut à la fin de la dynastie, que l'on disait être le fils de Nitocris et de Nyarlathotep. Cependant, une fois encore, le peuple se révolta et tua l'avatar. La reine fut enterrée vivante dans une tombe oubliée. Pendant des siècles, le cristal resta dans les cryptes sombres du Labyrinthe de Kish.

Du milieu du 19ème siècle au début du 20ème

Vers 1843 en Égypte, le professeur Enoch Bowen, archéologue et amateur d'occultisme trouva le Trapézohédron Rutilant dans le Labyrinthe de Kish. Retournant à Providence en 1844, il fonda le Culte de la Sagesse étoilée, faisant de l'ancienne Église du Libre Arbitre son quartier général. La secte utilisa le cristal pour invoquer Celui qui Hante les Ténèbres à qui elle offrit des sacrifices de bébés et d'enfants.

Celui qui Hante les Ténèbres voulait faire grandir ses liens avec ce royaume à travers ces rituels, avant de trouver le corps le plus approprié pour accueillir son essence. Il dit à ses disciples qu'il attendrait le bon moment et le bon endroit pour venir sur Terre sous la forme d'un homme.

Le pouvoir de la Sagesse étoilée grandit tandis que Bowen recevait des directives de la part de l'avatar. En échange de sacrifices sanglants, le monstre donna des informations aux adorateurs au moyen desquelles ils récupérèrent de nombreux artefacts et tomes impies. Ils rassemblèrent ainsi des copies du *Necronomicon*, du *Unaussprechlichen Kulten*, du *Liber Ivonis*, du *Cultes de Goules*, du *De Vermis Mysteriis*, des *Manuscrits Pnakotiques* et du *Livre de Dzyan.*

En 1863, une branche du culte fut ouverte à Townshend dans le Vermont sous la direction du docteur Raymond Flagg. Bowen mourut en 1865. Aseneth Bowen, un proche d'Enoch, prit alors le contrôle de la secte.

Les dénonciations publiques des activités de la Sagesse étoilée conduisirent les autorités à pénétrer violemment dans l'église en mai 1877. La plupart des membres fuirent immédiatement l'endroit.

Aseneth Bowen reçut l'ordre de Celui qui Hante les Ténèbres de laisser le Trapézohédron Rutilant dans l'église pour sa sécurité. Doté de pouvoirs terribles, le chef du culte lança un sortilège créant une aura de terreur autour du bâtiment. Le cristal fut laissé sur place, avec plusieurs tomes emplis d'une connaissance maligne. Personne dans le voisinage n'osa explorer l'endroit.

Une branche de la secte fut montée à Arkham dans les années 1920 puis démontée en 1927 après la mort de son leader. Partout en Amérique, la Sagesse étoilée se répandit peu à peu.

Le sortilège entourant l'église originale empêcha quiconque de pénétrer dans le bâtiment jusqu'en 1893. Un reporter du *Télégramme de Providence*, Edwin M. Lillibridge, qui possédait une volonté de fer, se fraya un chemin dans l'endroit pour enquêter sur des histoires de fantômes. Il trouva le cristal et invoqua accidentellement Celui qui Hante les Ténèbres, mais celui-ci tua Lillibridge en tentant de fusionner avec le malheureux.

En 1926, la reine-goule Nitocris fut ressuscitée par la Fraternité du Pharaon noir (voir *Les Masques de Nyarlathotep* ; si certains investigateurs ont réussi à empêcher cela dans votre campagne, Nyarlathotep l'a ramenée à la vie une décennie plus tard après avoir rassemblé les artefacts nécessaires à son retour). Étant déjà liée au cristal, Nitocris pouvait deviner sa localisation à une grande distance, mais Nyarlathotep lui dit d'attendre, la pierre étant en sécurité dans l'église. Sous le pseudonyme de Shefira Roash, la reine passa les décennies qui

suivirent à changer la Fraternité du Pharaon noir en Fraternité noire, en faisant une organisation terroriste internationale au service du Mythe.

En 1929, l'empire financier de la New World Incorporated (NWI) s'écroula, et son directeur Edward Chandler périt. Chandler était un descendant de Nophru-Ka et tentait de libérer la Bête quand un groupe de héros parvint à déjouer ses plans. Le sorcier et ses sbires furent écrasés par la menace qu'ils tentaient de lâcher sur le monde. En quelques années, Nitocris aida la corporation liée au Mythe à se remettre et à devenir New World International ; elle tissa des liens entre la Fraternité noire et la Fraternité de la Bête.

En 1934, Robert Harrison Blake emménagea à Providence. Artiste écrivant des romans d'horreur, il devint obsédé par l'église qu'il voyait sur Federal Hill depuis sa fenêtre de la rue College. Fouillant les lieux, il découvrit le Trapézohédron Rutilant et invoqua accidentellement Celui qui Hante les Ténèbres ; le pauvre homme s'enfuit mais continua de ressentir un lien psychique avec la créature. Après bien des cauchemars et des crises de somnambulisme, il alla trouver un praticien local de bonne réputation, le docteur Ambrose Dexter, et lui parla de son mal. Hélas pour lui, une panne d'électricité se produisit suite à une tempête. Les ténèbres dans lesquelles la ville était plongée permirent à Celui qui Hante les Ténèbres de venir trouver Blake qui mourut d'une crise cardiaque alors que le monstre tentait de fusionner avec lui. Le 8 août 1934, il fut déclaré mort de cause naturelle (frappé par un éclair particulièrement violent). L'autopsie ne put cependant expliquer l'air de terreur absolue qu'affichait son visage.

Hanté par ce tragique événement, le docteur Dexter entra dans l'église pour se débarrasser du cristal maudit. Il prit les livres blasphématoires du culte ainsi que le Trapézohédron Rutilant et engagea un marin pour l'emmener dans la partie la plus profonde de la Baie de Narragansett. Il jeta l'artefact dans les eaux, croyant qu'il serait ainsi impossible à ceux le voulant de le retrouver. Hélas pour lui, il plongea les yeux dans le cristal et établit un lien psychique avec Celui qui Hante les Ténèbres au moment où la pierre s'enfonçait dans la baie. La créature vint le voir peu de temps après, et réussit cette fois-ci à fusionner avec le corps en bon état physique du médecin. Dexter quitta Providence pendant seize ans suite à ces événements, se lançant de façon inexplicable dans des études sur la physique nucléaire et servant même de conseiller sur le Projet Manhattan. Il aida Einstein à développer ses théories, l'avatar offrant ainsi des connaissances destructrices aux enfants de la Terre. Le monstre décida de laisser le Trapézohédron Rutilant au fond de la baie, les ténèbres y régnant étant aussi efficaces que celles du caveau de Nephren-Ka.

Milieu et fin du 20ème siècle

Un ami de Blake, Edmund Fiske, décida d'enquêter sur la mort de son camarade. Il découvrit suffisamment d'éléments pour conclure que Dexter était devenu l'hôte de Celui qui Hante les Ténèbres. Il rassembla également les prophéties liées à Nyarlathotep et comprit que l'entité du cristal était la forme qui amènerait l'Armageddon sur le monde. Dexter semblait non seulement tenter d'accomplir les prédictions du *Necronomicon*, mais aussi celles concernant l'Antéchrist des Révélations de la Bible. Malheureusement, quand Fiske affronta Dexter en 1951, il était décidé à discuter plutôt qu'à se battre, et fut tué par l'avatar. Le médecin partit pour l'Union soviétique où il poursuivit ses plans maléfiques.

En 1973, Dexter se lança dans un rituel servant à faire remonter la cité cadavérique de R'lyeh durant le passage d'une comète près de la Terre. Des agents des services secrets britanniques et de la Marine américaine firent échouer ses plans, et Dexter fut tué quelque part dans le Pacifique Sud.

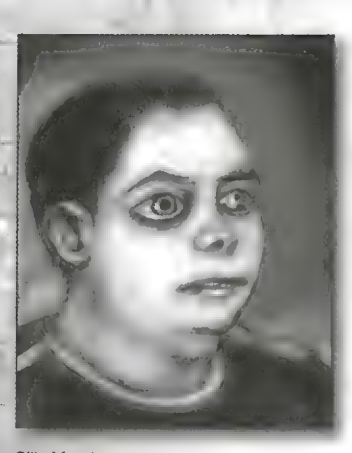
Son hôte mort, Celui qui Hante les Ténèbres fut banni et retourna dans sa dimension obscure. Bien qu'affaibli, il pouvait encore envoyer des rêves dans notre monde ; il put ainsi informer Nitocris que le Trapézohédron Rutilant devait être récupéré.

Entre temps, la reine-goule s'était installée en Amérique du Nord, attendant les ordres de son maître. Dans les années 80, elle ajouta un autre alias à ses nombreuses identités, celui de Thalassa Chandler, dirigeante de NWI. Elle demanda l'aide des Profonds pour retrouver le cristal.

Les Profonds vivant le long des côtes de Nouvelle-Angleterre refusèrent cependant de l'aider, se souvenant des raids du gouvernement de 1928. De plus, l'École universitaire d'Océanographie (EUO) de l'université de Rhode Island menait des recherches marines dans la baie et ses environs depuis les années 1960. Les créatures craignaient que les agences fédérales ne soient encore occupés à chasser leurs semblables, et n'avaient pas la moindre intention de révéler leur survivance au peuple du dessus.

Nitocris choisit donc des créatures loyales à Nyarlathotep, ses rejetons connus sous le nom d'enfants de Shugoran. Elle envoya trois de ces horreurs aquatiques fouiller la Baie de Narragansett avec pour mission d'y trouver le Trapézohédron Rutilant. Elle offrit également de l'argent aux océanographes basés sur place, espérant qu'ils découvriraient accidentellement le cristal.

La déesse Isis, ennemie implacable du Pharaon noir, intervint alors. Bien qu'affaiblie par les siècles, elle lança un sortilège sur la baie pour nuire aux séides de Nyarlathotep. Ses



Billy Marsh

effets étaient similaires aux forces invoquées par la Roue de Brume d'Eibon : le Chaos Rampant et ses sbires se virent cacher la localisation du cristal, bien qu'ils sachent où il se trouvait. Les Enfants de Shugoran ont cherché la pierre pendant des décennies mais ne connaissent toujours que sa situation générale. Nitocris espère que quelque innocent finira par le ramener à la lumière.

Le Trapézohédron Rutilant reste au fond de la baie dans une anfractuosité dans la roche. Ses émissions radioactives et mystiques ont transformé la flore et la faune locales en monstruosités. Les problèmes de pollution de la Baie de Narragansett ont augmenté principalement à cause de la présence de cette pierre de mal incarné.

Et tout cela nous amène à nos jours...

L'intrigue

David est le fils, le neveu ou le pupille d'un des investigateurs. Tous les étés, lui et ses deux plus proches amis, Sam Gillian et Chester Clarke, vont au camp Nar-Aqua pendant six semaines. Cela permet à l'investigateur de souffler un peu pendant la période estivale. Cette fois-ci cependant, les choses furent quelque peu différentes. Le camp se trouve en effet sur la rive de la Baie de Narragansett, près de l'endroit où repose le Trapézohédron Rutilant.

Cette année, un garçon nommé Billy Marsh se trouvait dans le cabanon de David. L'enfant portait la marque des Profonds. Durant une activité en bateau, Billy commença à sentir l'attrait du Trapézohédron tandis que l'embarcation passait directement au-dessus de la pierre. Il plongea dans les eaux et disparut pendant vingt minutes. Le responsable du camp suait à grosses gouttes, pensant au scandale qu'entraînerait la noyade du garçon, quand Billy réapparut près du bateau avec un grand sourire, et l'homme put le remonter non sans l'avoir sévèrement réprimandé. L'enfant fut envoyé à l'infirmerie afin de s'assurer qu'il allait bien ; l'infirmière trouva qu'il s'agissait d'un gamin étrange présentant des marques inhabituelles au niveau du cou (en fait, il était déjà en train de se changer en Profond). Le responsable dit aux autres enfants que tout allait bien et qu'il ne fallait pas s'inquiéter (ne le dites pas à vos parents surtout).

La nuit suivante, Billy convainquit David, Sam et Chester de venir avec lui voir le truc cool qu'il avait trouvé. Les garçons se faufilèrent hors de leur cabanon après minuit ; Billy disparut sous les eaux et ne revint qu'une heure après, effrayant ses camarades. Quand il refit surface, il portait la boite dorée contenant le cristal. Il souleva le couvercle, sentant son corps changer tandis que les rayons de la pierre l'enveloppaient ; les autres regardèrent attentivement l'objet qui luisait dans l'obscurité, permettant à Celui qui Hante les Ténèbres d'entrer en contact avec leurs quatre esprits (l'hybride de Profond n'était cependant pas assez humain pour constituer un hôte valable). Les enfants paniquèrent quand la créature se matérialisa et coururent dans la direction de leur dortoir. Dans l'obscurité du parc, le monstre était à nouveau libre de ses mouvements.

Billy Marsh, à présent moitié adolescent humain et moitié Profond, devint temporairement fou et s'enfuit dans la nuit. Quelques heures plus tard, nageant comme un dément, il découvrit une grotte immergée. Il resta là, à tenter de trouver quoi faire.

David et ses amis parvinrent à rentrer au camp mais Celui qui Hante les Ténèbres les y suivit. Avant que les lumières n'aient pu être rallumées, le monstre ravagea l'endroit avec ses tentacules de protoplasme et ses vrilles électriques, tuant la plupart des gens et détruisant les bâtiments. Il tenta alors de posséder Chester Clarke mais échoua, ne laissant derrière lui qu'une carcasse brûlée. Il fit un autre essai avec David, avec succès cette fois. Sam, traumatisé par les événements, sombra dans un état dissociatif.

Les autorités arrivèrent peu après pour enquêter sur des témoignages parlant de tempête terrible et de cris dans les environs du camp Nar-Aqua. Après quelques heures, elles contactèrent les parents des enfants, y compris l'investigateur lié à David. C'est sur cet appel téléphonique que le scénario commence pour le groupe.

Plus les investigateurs passent de temps à fouiller les environs de la baie, plus David voit ses pouvoirs grandir. Son corps s'ajuste lentement pour permettre à la puissance de l'avatar de se développer. Sous son déguisement d'enfant innocent, le monstre se réjouit à l'idée de répandre folie et chaos.

Pour rendre les choses plus difficiles encore, une autre menace attend dans les ombres. Au moment où le cristal fut utilisé pour invoquer Celui qui Hante les Ténèbres, Nitocris fut avertie de l'événement grâce à son lien psychique avec le Trapézohédron Rutilant. Les jours suivant, elle envoie des membres de la Fraternité noire découvrir la situation, déguisés en superviseurs de l'entreprise NWI qui sponsorise des recherches scientifiques dans la baie. Quand elle en saura suffisamment sur ce qui se passe pour avoir une vision d'ensemble, elle se dirigera vers l'endroit où David et Sam vivent. Elle se fera passer pour une pédopsychiatre et manœuvrera pour avoir la charge des deux garçons (tuant leur ancien docteur au passage). Elle a pour intention d'aider l'avatar à grandir en puissance et attendra que les enfants de Shugoran récupèrent le Trapézohédron Rutilant. Si Nitocris parvient à obtenir le cristal, elle tentera de le ramener en Égypte au Labyrinthe de Kish.

Mettre David en scène

Si vous voyez ce scénario comme faisant partie d'une campagne, David devrait déjà avoir été mis en place en tant que PNJ. Peut-être a-t-il accidentellement aidé ou gêné une en-

quête. Le ou les investigateurs le connaissent bien, lui et son histoire. Choisissez quels sont les liens l'unissant à l'un des investigateurs et donnez à cet investigateur l'« Aide de jeu de la Raison n°1 : ce que tu sais sur David ».

David commence son séjour durant la première semaine de juillet, deux semaines en fait avant le début du scénario. Il écrit des lettres à l'investigateur concerné et lui décrit la façon dont les choses se passent au camp. A cause d'une règle étrange imposée aux participants, les enfants n'ont pas le droit d'envoyer des e-mails avec les ordinateurs du bâtiment principal (le but étant de les empêcher de passer leur temps sur Internet au lieu de développer leurs compétences sociales et physiques). David envoie une lettre du camp une fois par semaine. Les cartes de la première et de la deuxième semaine constituent les « Aide de jeu de la Raison n°2 » et « Aide de jeu de la Raison n°3 ». La première arrive trois jours avant que la police appelle le responsable légal ; la seconde arrive au domicile de l'investigateur quatre jours après l'appel.

Introduction des investigateurs

L'appel téléphonique

Deux semaines après le début du séjour de David au camp Nar-Aqua, son responsable légal reçoit un appel du capitaine Stevenson de la police d'État aux environs de 4 heures du matin. Le policier demande à parler au responsable légal de David et attend que ce dernier se réveille.

« J'ai de très mauvaises nouvelles. Le camp dans lequel votre garçon se trouvait semble avoir été frappé par une effroyable tempête. Le camp a été totalement dévasté. Par chance, votre enfant est en vie, bien qu'en état de choc. Nous l'avons emmené en ambulance avec les autres survivants à l'hôpital Saint Hubert où ils reçoivent tous les soins nécessaires. »

L'investigateur perd 1/1D3 points de Santé Mentale. Après le choc initial, il peut poser des questions au capitaine Stevenson qui lui donne les informations suivantes :

- Un peu après minuit, des personnes se trouvant sur la route près du camp ainsi que d'autres vivant dans les maisons environnantes ont remarqué des nuages noirs se rassemblant autour de la zone. Des coups de tonnerre ont été entendus, bien qu'aucun éclair n'a été vu
- Certains observateurs ont également entendu des bruits ressemblant à des cris de terreur provenant du camp

- La tempête semble avoir été plutôt courte, mais quand la police est arrivée, les hommes ont trouvé le camp dévasté. Les bâtiments avaient été frappés par des vents d'une force prodigieuse, réduits à l'état de débris et brûlés par la foudre

Ce que tu sais sur David

David est un garçon de onze ans qui vient tout juste de finir son CM2 et doit faire son entrée au collège à l'automne prochain. Il est plutôt malin et agile pour son âge, ainsi qu'un peu plus grand et dégingandé que ses camarades. Il a des cheveux blonds clairs et des yeux verts. Son teint est très clair, et son visage est agrémenté de tâches de rousseur. C'est un excellent élève qui adore les mathématiques et aime jouer au football et au basketball.

Tu sais qu'un de ses héros est Michael Jordan. Il y a trois ans, tu lui as acheté un chien appelé Zander, un golden retriever avec lequel il adore jouer. Il passe aussi du temps devant ses jeux vidéos avec ses deux meilleurs amis, Chester Clarke et Sam Gillian. Tous trois sont inséparables. Depuis deux ans, avec l'accord de Todd Clarke (qui élève seul son fils depuis la mort de sa femme dans un accident de voiture cinq ans auparavant) et Ian et Nora Gillian, tu envoies le trio passer chaque été six semaines au camp Nar-Aqua. L'endroit se trouve à Rhode Island, près de Providence. Tu y as envoyé David pour l'aider à surmonter sa peur de la natation.

C'était une excellente idée. Le garçon a adoré ses deux séjours et y retourne pour la troisième fois. Il a même reçu d'excellentes notes en natation depuis, et attend avec impatience les excursions en bateau. Tu organises avec les autres parents un barbecue chaque fois que les gamins partent là-bas, pour fêter les quelques semaines de repos qui s'offrent à vous (Todd réussit de délicieux steaks grillés). La dernière fête remonte à une semaine ; tu dois d'ailleurs voir Todd pour boire quelques bières la semaine prochaine. Tu te sens tout de même coupable de n'avoir pas passé assez de temps avec David ces derniers mois ; il grandit, et tes recherches et aventures dans l'inconnu ont souvent interféré avec vos moments privilégiés. Tu te demandes également si tes activités et tes ennemis ne risquent pas un jour d'affecter le garçon. Jusqu'à présent, il semble avoir été épargné par les ombres noires que tu as explorées, et tu attends avec impatience sa prochaine carte postale (il t'écrit généralement une fois par semaine), bien déterminé à devenir un meilleur parent dès qu'il rentrera du camp.

Aide de jeu de la Raison n°1
Ce que tu sais sur David

Stevenson ne mentionne pas l'information concernant l'air horrifié qu'arboraient les visages des morts, ainsi que les étranges brûlures d'éclairs et les blessures bizarres que montraient la plupart des corps. Un test de *Psychologie* effectué à travers le téléphone par un investigateur en état de choc échoue automatiquement.

Si l'investigateur pose des questions au sujet des amis de David, Stevenson dit qu'il va contacter les parents des enfants. Il ne mentionne pas le décès de Chester Clarke.
Stevenson dit à l'investigateur de venir à l'hôpital dès que possible, les docteurs souhaitant la présence des parents et des proches.

Le Gardien peut donner à l'investigateur concerné l'« Aide de jeu de la Raison n°4 » (tiré d'un prospectus du camp Nar-Aqua).

L'investigateur possède le numéro de téléphone de l'hôpital Saint Hubert. S'il appelle

CARTE POSTALE

C...

Adresse

salut !!!
[illegible] première semaine au camp s'est bien passée. il a plu mais le soleil a fini par revenir. sam, chester et moi on est à nouveau dans le même [illegible] (comme toujours). la nourriture est toujours aussi nulle : ils nous donnent du poisson tous les jours ! j'aimerais tellement avoir de la pizza [illegible] à pasquales à mon retour on se fera des pizzas aux pepperonis et aux saucisses !!!

[illegible] est devenu très fort à l'arc tchac ! je n'arrive toujours pas à tirer la corde correctement. moi je n'ai jamais été bon avec les trucs de tir. enfin je peux [illegible] le battre aux échecs à chaque fois qu'on joue ! et puis je nage toujours mieux que tous les autres du camp. enfin il y a ce nouveau qui est dans notre [illegible] cette année et qui nage vraiment super bien. oui. billy est vraiment bizarre. tu l'aimerais il parle de trucs étranges comme toi avec tes amis. il [illegible] pas mal dans son coin mais je pense que je pourrai lui tirer des histoires qui font peur pour pouvoir te les raconter quand je reviendrai.

la semaine prochaine je serai le premier matelot du bateau de mon cabanon. notre surveillant sera le capitaine. chester a fini aidant ! je crois que ça veut dire [illegible] devra faire les sandwiches. sam m'a dit qu'il détestait faire du bateau. il déteste aussi les fruits de mer. d'autres enfants se moquent de lui mais chester et [illegible] on le défend. sam continue de gribouiller tout le temps : il dessine vraiment bien. je suis sûr qu'un jour il travaillera pour une société de comics.
j'espère que tout va bien à la maison. vous me manquez tous. caresse un peu sander pour moi. c'est tout pour le moment. je t'enverrai une autre carte la semaine prochaine !

gros bisous
david

ps envoie-moi de la pizza !

Aide de jeu de la Raison n°2 : une carte de David, première semaine au camp

le service, il est renvoyé vers le médecin en charge de son garçon, le docteur Jervis Merkle (voir page 134). Merkle dit que l'état de David est stable, qu'il se repose tranquillement et qu'il va relativement bien physiquement, mais qu'il souffre d'un état d'amnésie dissociative. Le docteur sous-entend que les autres survivants montrent les mêmes symptômes.

Si d'autres investigateurs avaient envoyé leur enfant au camp, ils obtiennent les mêmes informations, mais Stevenson leur annonce également le décès de leur garçon. Cette nouvelle choquante entraîne la perte de 2/1D6+2 points de Santé Mentale. Si un investigateur sombre temporairement dans la folie, il développe un chagrin pathologique ainsi qu'une obsession fanatique le poussant à découvrir ce qui s'est passé. Autrement, les malheureux entament leur processus de deuil sans autres complications (pour plus d'informations, voir l'encadré « Deuil et chagrin » à la page 133). Ces parents se voient dire que les corps ont été emmenés à Saint Hubert avec ceux des autres victimes. Ils pourront régler les formalités d'usage sur place.

Aide de jeu de la Raison n°3 : deuxième carte de David, reçue après le désastre :

CARTE POSTALE

C...

Adresse

salut
la semaine a été vraiment chouette. notre dortoir ou notre équipage comme le camp nous appelle s'amuse vraiment beaucoup. chester est vraiment en train d'apprendre à [illegible] ! j'espère qu'il va vite progresser parce que ce qu'il fait sent vraiment mauvais pour le moment ! heureusement, nous avons des sandwiches pour manger quand nous sommes sur le bateau ! sam commence à bien aimer aller sur l'eau : il dit que c'est comme faire semblant d'être un pirate. nous avons renommé notre groupe « [illegible] boucaniers » c'est sam qui a eu l'idée. notre dortoir a les meilleurs éléments. nous gagnons tous les affrontements avec les autres dortoirs.
tu te souviens quand je te parlais de ce gamin bizarre billy marsh ? ce gosse est complètement dingue ! mais aussi vachement intéressant. ses yeux sont trop bizarres ! et puis il passe son temps à regarder en direction de la baie ! on dirait qu'il ressemble plus à un poisson qu'à un être humain. il nage mieux que n'importe qui au camp. même que les adultes. la plupart des enfants ont peur de lui. « t'es déjà allé à la mer billy ? » et « le capitaine dents-d'devant te cherche billy ! » bon, je me [illegible] que tu m'as dit de ne pas me moquer des autres. alors chester, sam et moi on a aussi commencé à défendre billy.
billy m'a raconté des histoires vraiment bizarres à propos de villes englouties sous l'océan et de monstres marins. il m'a parlé d'une pieuvre endormie qui parle aux gens dans leurs rêves. je lui ai dit qu'il devrait écrire pour ces livres de la collection « chair de poule ».
[illegible] aujourd'hui on était en train de faire du bateau sur la baie quand billy a décidé de sauter par-dessus bord ! il a disparu super longtemps ! paul (notre surveillant) a commencé à paniquer et à faire tourner le bateau tout autour et puis voilà que billy ressort tout sourire... il avait l'air encore plus bizarre que d'habitude ! ses [illegible] ressemblaient presque à des boules. et sa bouche avait l'air vachement grande (on aurait dit une espèce d'insecte géant. sarb !). bon, il s'est mis dans les gros ennuis [illegible] avec le surveillant. je crois qu'ils vont appeler ses parents pour leur dire qu'il va rentrer plus tôt que prévu.
[illegible] avant de dîner billy est venu nous voir et nous a dit qu'il avait un truc cool à nous montrer ce soir. je pense que je devrai attendre la prochaine fois pour t'en parler parce que monsieur starling va aller en ville chercher des provisions et poster les lettres de la semaine.
il faut que j'arrête. monsieur starling est en train de dire qu'il va partir dans quinze minutes. salue tout le monde de ma part et serre très fort sander pour moi.

ps pizza ! pizza !

gros bisous
david



Le camp Nar-Aqua

Le camp Nar-Aqua est accrédité par de nombreuses associations de camping et bénéficie d'une excellente réputation. Ce camp offre des séjours soigneusement encadrés d'une durée de six semaines à de jeunes garçons entre 10 et 16 ans. Le coût global du séjour, qu'il s'agisse de la première ou de la deuxième session, est de 600 dollars

Le camp vous propose une philosophie basée sur la constitution de groupes de petite taille, une atmosphère non compétitive et des programmes destinés à développer la confiance en eux, des compétences solides et des amitiés durables chez vos enfants

L'appréciation de l'environnement naturel est également mise en avant par le biais d'activités de **canoë**, de **bateau**, de **planche à voile**, de **kayak en mer**, d'**escalade en milieu naturel**, de **biologie**, d'**art**, de **gravure sur bois**, de tir à l'arc, de **courses de cordes et de pêche**

La propriété comprend 20 acres de bâtiments et de chemins d'excursion boisés. Elle se situe à la limite ouest du parc national du Fort Wetherill

Pour plus d'informations concernant l'organisation et les dates, contactez **Walter Staring**

Aide de jeu de la Raison n°4 : Le camp Nar-Aqua

Chronologie

La liste d'événements présentée ici est une suggestion concernant la manière dont le scénario peut se dérouler. Modifiez ces propositions et leurs dates lorsque les investigateurs interfèrent avec les machinations de Celui qui Hante les Ténèbres : par exemple, si les investigateurs trouvent Billy Marsh avant les enfants de Shugoran, ou s'ils empêchent M. Sirahk de capturer le docteur Gray, etc.

Le Gardien peut également ménager une pause entre les enquêtes menées au camp et les événements menant à la confrontation de New York. L'implication de Nitocris peut elle aussi être reportée, jusqu'à ce que vous estimiez que le groupe possède assez d'informations pour continuer. David pourrait aussi ne pas la contacter, les dieux étant connus pour agir capricieusement ; le garçon ira à elle quand le moment sera venu d'aller en Égypte pour y prêcher son gospel de destruction.

Un exemple

Lors d'une partie-test, les investigateurs ont survécu aux rencontres dans le camp, obtenu le Trapézohédron Rutilant avant de l'enterrer dans les fonds marins en utilisant des charges explosives. Ils ont bien cru que l'aventure était finie, le Gardien ayant décidé de faire agir David tout à fait normalement. Les investigateurs ont donc décidé de ne pas suivre certaines pistes, sentant qu'il y avait des choses qu'il valait mieux ne pas savoir. Quelques courts scénarios furent ensuite menés pour donner le change, durant lesquels des accidents mystérieux eurent lieu à New York (un cadeau du petit David).

Après quelques temps, l'investigateur directement concerné reçut un message urgent de Todd Clarke, lui demandant de le rencontrer dans un endroit public et affirmant posséder de terribles nouvelles expliquant ce qui s'était réellement passé au camp. Tous deux se retrouvèrent donc dans un café de SoHo.

Un Clarke hagard attendait à une table, serrant une ankh dans sa main. Le Gardien mit dans sa bouche des références à la piste que les investigateurs avaient préféré ne pas approfondir comme le culte de la Sagesse étoilée. Todd se mit à pleurer en déclarant qu'une personne du nom de Fiske connaissait la vérité mais avait été tuée par le Dieu sombre. L'investigateur l'encouragea à en dire plus, mais l'homme prit un air dément et se mit à crier que l'antéchrist était sur Terre. Tous les serveurs tentèrent de calmer le malheureux qui s'était mis à suer abondamment, quand sa peau se mit à se craqueler et à prendre feu. Il mourut peu après en hurlant de douleur ; en regardant autour de lui, l'investigateur remarqua quelques enfants fuyant sur leurs vélos, mais la foule qui s'était rassemblée autour de la scène lugubre l'empêcha d'en voir d'avantage. Bien entendu, l'un d'entre eux était David, accompagné d'un gang de disciples. L'événement remit le groupe sur l'affaire.

JOUR 1

- Son lien avec le cristal alerte Nitocris que Celui qui Hante les Ténèbres est de retour. Elle envoie trois agents de la Fraternité noire examiner la situation. Ceux-ci arrivent le troisième jour en se faisant passer pour des observateurs de NWI venus évaluer le projet d'exploration de la baie de Narragansett des docteurs Lassiter et Raithe. Voir « Le site de recherches de l'EUO » à la page 143
- Les investigateurs sont contactés à 4 heures du matin
- Les survivants du camp sont transportés à l'hôpital Saint Hubert



• La police commence à examiner la scène de l'accident. Voir « Le camp Nar-Aqua et le parc du Fort Wetherill » à la page 137
• Billy Marsh découvre une grotte sous-marine près des rives du Village de Clarks et s'y cache
Les enfants de Shugoran fouillent les environs à la recherche de Billy

JOUR 2
• David et Sam sont transférés dans un hôpital de New York. Shawna Applegate est envoyée à Providence

JOUR 3
• Les trois agents de NWI arrivent au site de recherches de l'EUO
• David et Sam sont envoyés voir la pédopsychiatre Wilma Gray

JOUR 4
• La deuxième lettre de David, l'« Aide de jeu de la Raison n°3 » p. 130, arrive au domicile de l'investigateur concerné
• Les habitants du Village de Clarks disent aux médias locaux avoir vu une « grenouille géante » (Billy)

JOUR 5
• (A la discrétion du Gardien, les événements suivants peuvent être modifiés ou reportés). Les agents de NWI rapportent la situation à Nitocris. Celle-ci charge son organisation de travailler sur sa nouvelle identité, celle du docteur Persephone Kristino

JOUR 10
• Nitocris arrive sous sa fausse identité pour se charger du traitement des enfants

JOUR 12
• Nitocris envoie Sirahk capturer le docteur Gray et la lui ramener pour s'amuser avec elle
• Les enfants de Shugoran tombent sur Billy Marsh dans sa grotte. Ils veulent le tuer, prendre le cristal et rentrer à New York à la nage pour livrer la pierre à Nitocris

JOUR 16
• Les enfants de Shugoran arrivent à New York. Sirahk part à leur rencontre près d'une jetée déserte pour récupérer le cristal

APRÈS LA RECUPERATION DU CRISTAL PAR NITOCRIS
• Nitocris et David se préparent à partir pour l'Égypte à bord d'un jet Lear de NWI. Ils prévoient de ramener le cristal au Labyrinthe de Kish et d'élever le garçon pour en faire le Sombre Messie

Les voies de l'investigation

Pendant le déroulement du scénario, les investigateurs vont avoir besoin d'informations pour les aider à dénouer les fils de cette affaire complexe. Les sections suivantes explorent les pistes pouvant se présenter au fil de leur enquête :

01. L'hôpital Saint Hubert
02. Le camp Nar-Aqua et le parc du Fort Wetherill
03. La baie de Narragansett
04. Le site de recherches de l'EUO
05. Enquête sous-marine
06. La piste du Trapézohédron rutilant
07. Thérapie par le jeu
08. Les agissements de David
09. Le docteur Kristino (Nitocris)
10. Isis, une option du Gardien

01. L'hôpital Saint Hubert

Ce petit hôpital est lié à l'hôpital de Rhode Island. L'endroit est situé à Newport, à plusieurs kilomètres du camp, et dessert la communauté locale. Il possède un service d'obstétrique, des salles d'opération et plusieurs lits, mais aucun service psychiatrique. Les docteurs locaux dotés d'une formation en santé mentale ont été rappelés pour venir donner un coup de main après le drame (ils sont trois, chacun doté de la compétence *Psychiatrie* à 35 %). Un psychiatre de Providence, le docteur Millard, a été appelé en renfort ((*Psychiatrie* 60 %) pour aider à gérer la situation. La police est également là, aidant les agents de sécurité et les aides-soignants à garder les choses au calme autant que possible.

Quand les investigateurs arrivent, ils voient que l'hôpital est sens dessus dessous. Des parents sont en train de pleurer et de crier. Des fourgons de télévision avec antennes satellites sont parqués sur les chaussées et même au milieu des rues. Des reporters s'entassent dans les couloirs et interviewent tout ce qui bouge.

Le capitaine Stevenson de la police de Rhode Island parle brièvement aux médias et leur fait la déclaration suivante :

« Une tempête et des vents d'une violence inhabituelle ont frappé le camp Nar-Aqua la nuit dernière. Tous les bâtiments sur place ont été détruits. Trois survivants ont été amenés ici, à l'hôpital le plus proche. Nous avons découvert vingt-quatre corps. Les chercheurs n'ont pas encore retrouvé les archives administratives, mais de nombreux garçons et membres du personnel sont toujours portés disparus. Les recherches ont commencé ce matin à l'aube. D'autres survivants pourraient se trouver sous les gravats. Le site est actuellement examiné centimètre par centimètre. Ce tragique accident semble n'avoir frappé que le camp Nar-Aqua. »

Le capitaine Stevenson et les autorités

Stevenson est un homme sur qui on peut compter. Ses supérieurs lui ont demandé de maintenir l'ordre et le calme sur le site, et de réconforter les familles endeuillées autant que possible. Les recherches dans le camp et la dé-

Deuil et chagrin

Le deuil correspond à un état de privation dû à la mort d'une personne, ce terme étant également appliqué au processus qui permet de s'en remettre (le chagrin peut provenir de toutes sortes de pertes, celle d'un emploi, d'un bras, etc.) Des cultures différentes disposent de moyens différents pour exprimer ces réactions psychologiques.

On compte généralement trois phases dans le deuil ordinaire : le *choc*, la *préoccupation pour le défunt* et la *résolution*. Le choc initial est souvent exprimé par un sentiment d'engourdissement et une impression de stupéfaction. Ces impressions laissent le champ libre à un sentiment de faiblesse, une perte d'appétit, des troubles de la respiration voire même de la parole.

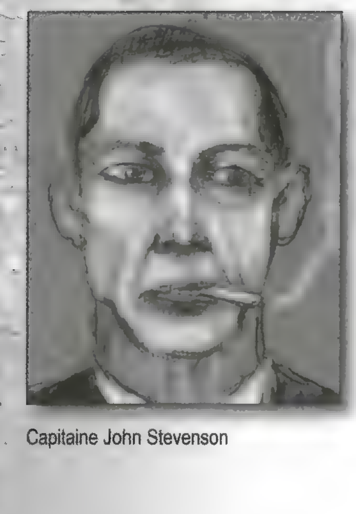
L'endeuillé peut ressentir la présence de la personne disparue. Il arrive que cela soit si intense que le malheureux fasse l'expérience d'illusions ou d'hallucinations (par exemple en entendant la voix du défunt, en le voyant au milieu d'une foule, en sentant une présence palpable dans son ancien domicile, etc.). Lors d'un chagrin ordinaire, l'endeuillé réalise que ces perceptions ne sont pas réelles mais si son état devient pathologique, il peut aller jusqu'à penser être hanté (utilisez l'encart « Mettre en scène la psychose » aux pages 77). Dans le cas d'un chagrin pathologique, l'endeuillé peut également se mettre à présenter certaines des qualités, manières ou caractéristiques de la personne défunte. La longueur du processus de deuil est variable, en fonction de la façon dont la mort s'est déroulée, de sa soudaineté, etc. Un chagrin ordinaire dure généralement entre six mois et un an. Un chagrin pathologique peut s'étendre sur des années s'il n'est pas traité. Il ne s'agit cependant que de généralités.

Finalement, le deuil s'achève s'il n'y a pas de complications. Les réactions de chagrin anormales ou complexes peuvent être renforcées par le développement en parallèle de dépressions, psychoses, dénis.

Les réactions de parents face à la mort d'un enfant comportent de la culpabilité et un sentiment d'impuissance lié à la conviction d'avoir été incapable de protéger son petit. Les manifestations de tels événements peuvent durer une vie entière. Une mort brutale est souvent plus traumatisante qu'un décès plus lent.

Le processus de deuil peut être encouragé par une famille aimante, un groupe de soutien ou des thérapies. Dans le cas d'un chagrin complexe, voir un professionnel des maladies mentales peut aider à traiter la dépression et les autres symptômes anormaux.

Dans ce scénario, les investigateurs ou PNJs ravagés par le chagrin peuvent se sentir hantés par la présence des défunts. Errer autour du camp détruit et de ses environs livre l'endroit idéal pour voir un fantôme, sentir une présence ou entendre les lamentations spectrales d'un enfant disparu.



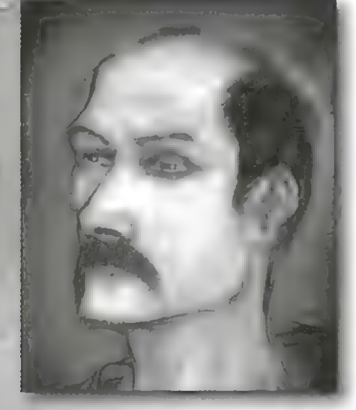
Capitaine John Stevenson

Une mise en garde environnementale

Via les radios et les journaux locaux, le Département de la Santé de Rhode Island prévient les individus que la nage dans la baie de Narragansett est fortement déconseillée à cause d'une pollution des eaux suite à des pluies abondantes. Cette condition commence le jour 1 et se poursuit jusqu'au jour 5. La police a encouragé la fermeture de la plage le temps de finir l'enquête. En réalité, la destruction étrange du camp a poussé le capitaine Stevenson à écarter le public des environs. L'histoire officielle dit que des pluies abondantes ont fait se déverser 600000 mètres cubes d'eaux d'égouts contaminées dans les baies supérieures et inférieures. Les baigneurs risquent de contracter des maladies.

Parmi les maladies pouvant se trouver dans les eaux polluées on compte l'hépatite A, la shigellose, le virus de Norwalk et des infections auditives. Les gérants des plages ont accepté d'interdire la baignade jusqu'à ce que l'eau soit testée en quête de bactéries coliformes fécales et que son adéquation avec les normes de sécurité soit confirmée. Le problème sera résolu le jour 5.





Todd Clarke

couverte de survivants et de corps doivent être menées aussi vite que possible : personne ne veut de cadavre flottant dans la baie en pleine saison touristique. Stevenson a mis en place un avertissement qui sera diffusé dans la région au cours des jours suivant, jusqu'à ce que les opérations soient terminées (voir l'encadré en marge).

Si les investigateurs lui ramènent des preuves concernant le désastre, le capitaine agit rapidement et efficacement. Stevenson a lui aussi des enfants, et il se montre attentionné envers des parents endeuillés même si cela doit interférer avec son devoir. Cependant, venir l'ennuyer à longueur de temps ne le mettra pas de bonne humeur. Des cas extrêmes pourront être envoyés au psychiatre venu de Providence.

Stevenson et douze agents se trouvent à l'hôpital et gèrent la situation. Le capitaine part à 10 h 00 pour se reposer un peu, puis prend la direction du camp afin de voir ce que ses hommes ont trouvé.

Si lui et les investigateurs s'entraident, il pourrait mentionner les informations trouvées durant l'enquête ne risquant pas de ruiner tout son travail. Cela comprend les gravures de Profonds faites par Billy et trouvées dans les débris du camp, et les notes de l'infirmière éparpillées autour du cabanon médical.

Pour plus d'informations sur les activités policières au camp, voir « Le camp Nar-Aqua et le parc de Fort Wetherill » à la page 137.

Les parents endeuillés

La foule est principalement constituée de parents et de proches des victimes de la tragédie du camp. Ils se trouvent en état de choc, de détresse ou de désespoir. Parmi eux se trouvent Ian et Nora Gillian, les parents de Sam, et Todd Clarke, le père de Chester.

Certains parents dans la foule commencent à s'énerver contre les Gillian et l'investigateur concerné, apparemment à cause du miracle de la survie de leurs enfants. Plusieurs d'entre eux se trouvant dans le hall de l'hôpital se voient administrer des sédatifs légers avant d'être emmenés dans des salles à l'écart.

Todd Clarke : il est encore sous le choc émotionnel et est entré en réaction de chagrin pathologique. Il parle un moment avec l'investigateur concerné, se révélant de plus en plus larmoyant et furieux contre ce qui s'est passé. Il se met alors à crier sur la police et les docteurs, exigeant que ceux-ci expliquent ce qui est arrivé à son fils. Il devient même violent et tente d'étrangler un docteur ou un agent. Les médecins ordonnent alors aux infirmières et aides-soignants de l'attacher, de l'emmener dans une pièce plus tranquille et de lui passer une camisole de force. Ils lui donnent alors une dose rapide de benzodiazépine. Quatre heures plus tard il est à nouveau sur pied, plus calme, mais habité par la volonté inébranlable de ne pas se reposer avant de comprendre ce qui est arrivé à son enfant. Parmi de nombreuses possibilités, le Gardien peut utiliser Clarke comme chair à canon, diversion ou comme personne capable de trouver des indices délaissés par les investigateurs.

Ian et Nora Gillian : les deux parents sont en état de choc, mais sont aussi heureux que leur fils soit en vie. Ils sont encore terriblement préoccupés par son mutisme et ses manières effrayantes. Ils veulent emmener Sam dans un hôpital où il sera mieux traité, à New York où ils pourront être près de lui. Ian et Nora ne veulent pas participer à la moindre enquête sur les circonstances étranges qui entourent les événements, et préféreraient laisser tout ça derrière eux.

Les reporters

Des présentateurs radio et télé se trouvent à l'hôpital. Ils veulent une histoire juteuse, mais agissent également avec prudence et traitent l'événement avec respect. Peu importe la politesse qu'ils montrent cependant, les parents en colère et sous le choc les voient comme des intrus dépourvus de respect. Nous encourageons le Gardien à mettre en scène de petites altercations se finissant sur une intervention de la police. Todd Clarke essaiera vraisemblablement de se charger d'un reporter dépassant les bornes. Peut-être que vos investigateurs feront de même.

L'après-midi du jour 1, de nombreux journaux papiers, radios et télévisés parlent de la destruction tragique du camp. La plupart des reporters ont reçu l'ordre de leur directeur de lever le pied sur la tempête surnaturelle, les médias ne voulant pas nuire au tourisme de la région. Mieux vaut mettre l'accent sur l'humain : « comment j'ai survécu », « un ange est venu nous avertir », ce genre de choses, voilà ce qui ressort du moment que la fin a de quoi émouvoir et que la conclusion ne risque pas d'attirer des ennuis.

Jake Lockhart : il travaille pour le *Bulletin de Providence*. Il a grandi en Nouvelle-Angleterre et son père lui a raconté plusieurs histoires étranges sur la région. Il a toujours été fasciné par l'inexpliqué et a écrit de nombreux articles sous un angle mystérieux. Il est venu sur place après avoir entendu parler de la tempête surnaturelle. Le Gardien peut utiliser ce personnage comme bon lui semble. Il peut certainement aider les investigateurs en trouvant des indices ; cependant, il veut également une histoire spectaculaire avec son nom en bas et n'hésitera pas à révéler un élément pouvant le mettre ainsi que d'autres personnes en danger (par exemple, quelque chose révélant à Nitocris les noms des personnes interférant avec les plans du Dieu sombre).

Le docteur Jervis Merkle

Merkle est débordé. Il n'accepte de voir que des parents ou le capitaine Stevenson, ne pas-

sant que quelques minutes avec chacun. Il est déjà épuisé par les événements, et gère les personnes ayant perdu un enfant de la façon suivante :

- Il dit que la mort a été rapide et que le garçon n'a pratiquement rien senti
- Il mentionne le fait que la plupart sont morts à cause des projections de débris
- Il ajoute que les survivants sont dans un état profond de choc dissociatif
- Si un parent semble sur le point de sombrer dans l'hystérie, il tente de le calmer et appelle une infirmière pour emmener le malheureux dans une pièce plus paisible avant de lui donner un sédatif léger
- Il verra tout le monde, mais cela prendra du temps

Après le jour 1, quand la plupart des corps ont été envoyés à l'autopsie et que des arrangements ont été passés pour faire transférer les survivants, le docteur peut parler plus longuement. Il peut ainsi passer plus de temps avec un parent, discuter de la tragédie et sympathiser avec lui. Il n'a guère d'informations à apporter aux investigateurs à moins que l'investigateur lui parlant ne soit un parent et n'obtienne une réussite spéciale sur un test de *Persuasion*. Il est possible de parvenir au même résultat avec un test de *Médecine* si l'investigateur est docteur, de *Droit* si c'est un agent de la paix. Confronté à une tentative de corruption ou à un reporter en quête d'une histoire juteuse, Merkle met un terme à la conversation et envoie paître le gêneur.

Si le bon résultat est obtenu, Merkle parle ; il dit n'avoir jamais rien vu de semblable. La plupart des victimes affichaient une telle expression d'horreur que son sang s'est glacé dans ses veines. Certaines blessures sont particulièrement étranges, des brûlures localisées comme si une décharge concentrée d'électricité avait frappé la chair. Sur un des enfants (Chester Clarke), le crâne semble avoir été creusé par la chaleur, et le cerveau liquéfié. Les survivants sont dans un état de choc profond. Il n'a pas vu un tel cas depuis l'époque où il s'était occupé de réfugiés politiques ayant survécu à des actes de torture. Il est bien en peine de donner un sens à toutes ces découvertes, mais il espère que les survivants répondront favorablement aux soins psychiatriques.

Interrogé au sujet des légendes ou des rumeurs de la région, il dit en avoir entendu quelques-unes mais a vécu à Rhode Island ces trois dernières années. Les gens du coin racontent des histoires de monstres dans la baie évoquant celui du Loch Ness. Il a également entendu parler d'un plongeur fantôme qui tente de noyer les enfants, mais répète que les autochtones en savent plus que lui à ce sujet. Les investigateurs peuvent poser des questions n'importe où autour de la baie pour en apprendre d'avantage.

Merkle pense en privé que des parents posant ce genre de questions tentent simplement d'expliquer l'horrible événement ; pour lui, ce type de tragédies arrive, tout simplement. Il ne compte cependant pas aller à l'encontre des tentatives d'une personne endeuillée pour trouver du sens à tout cela. Si cela lui permet de tenir le coup...

Autopsies

Les investigateurs pourraient tenter d'obtenir les résultats des autopsies. Ce sera facile si l'un d'entre eux donne justement un coup de main dans l'enquête (l'investigateur pourrait être un expert appelé par la police pour aider lors des autopsies ou de l'examen du site), ou s'il a une raison médico-légale d'être tenu au courant. Les parents ne recevront pas ces informations avant que celles-ci ne soient ouvertes au public. Un des membres du personnel de la morgue peut être soudoyé, néanmoins, et attend avec impatience les reporters et les investigateurs un peu curieux. Les éléments suivants coûtent ainsi 100 dollars, ou ce que le marché demande pour une exclusivité :

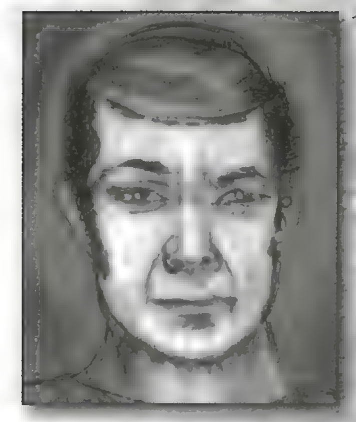
- A peu près 95 % des victimes avaient leur visage tordu par la peur
- La majorité des décès est due à un écrasement sous des débris volumineux
- Un tiers des corps semble avoir été frappé par une décharge électrique qui a brûlé une bonne partie de leur peau
- Dix corps présentaient des pans de chair abîmée comme sous l'effet d'un acide puissant, mais il a été impossible de trouver des traces d'une quelconque substance dans les plaies
- Le corps de Chester Clarke était le plus étrange de tous. Une petite section de la partie supérieure du crâne semblait avoir été vaporisée, et le cerveau liquéfié
- Si les investigateurs ont accès aux cadavres pour un examen et s'ils possèdent un appareil permettant de mesurer les radiations, ils découvrent que les corps frappés par un éclair sont nettement radioactifs. Les restes de Chester Clarke sont ceux qui dégagent le plus de radiations. Le niveau n'est toutefois pas assez élevé pour être dangereux

Les survivants

Quatre personnes ont survécu à la destruction du camp. La police continue de chercher d'autres miraculés jusqu'au jour 3, quand tous les corps auront été identifiés et qu'il ne manquera plus qu'un enfant, Billy Marsh. Du jour 4 au jour 10, elle continue de fouiller les environs pour le trouver. Après quoi, elle part du principe que le corps se trouve dans la baie. Peut-être ses restes seront-ils rejetés quelque part. Un mois plus tard, son visage apparaît sur les packs de lait avec une description.

Billy Marsh

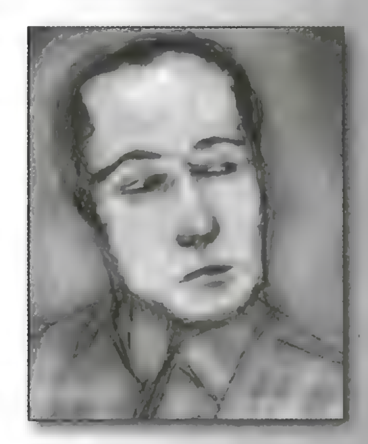
Billy et sa cachette sont décrits plus en détails dans « La nouvelle grotte de Billy » page 146. Ses parents ne viendront pas à Rhode Island. Le capitaine Stevenson tente de les appeler, mais ils n'ont pas le téléphone. La police a



Ian Gillian



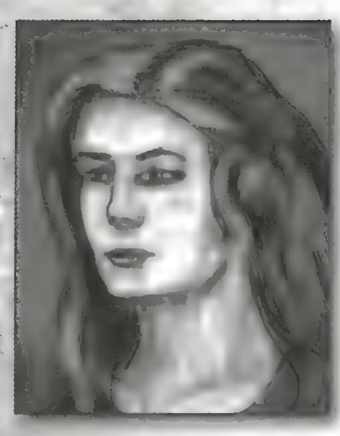
Nora Gillian



Jake Lockhart



Jervis Merkle



Shawna Applegate



Sam Gillian

l'adresse du garçon, au 222 Tudor Terrace, sur l'île de Monhegan dans le Maine. Stevenson a demandé à la police du Maine de se rendre sur place pour contacter les parents, mais ces derniers semblent être partis en vacances en Chine.

Si les investigateurs suivent cette piste, le Gardien peut développer celle-ci au gré de ses envies. Peut-être que monsieur et madame Marsh ne sont que d'innocentes fausses pistes, ou des gens à l'apparence ordinaire appartenant en fait à l'Ordre ésotérique de Dagon. Peut-être qu'ils ne reviendront pas de leur voyage, ayant pu rejoindre leurs cousins sous les eaux.

Shawna Applegate

C'est la seule surveillante du camp à avoir survécu. Elle aimait faire des promenades tardives avec son petit-ami (lui aussi surveillant) Jason Thompson, pendant que les autres dormaient. La nuit de la visite de Celui qui Hante les Ténèbres, tous deux sont allés jusqu'à un endroit réservé aux barbecues où ils ont fait un petit feu avant de se bécoter. Quand le monstre s'est libéré, ils ont entendu des cris provenant du camp ; courant sur les lieux, Jason a été paralysé par la peur en voyant le monstre, pendant que Shawna sombrait temporairement dans la folie et retournait au feu à toute vitesse. L'entité a alors détruit Jason avec les autres.

Si les investigateurs sont en bons termes avec le capitaine Stevenson, celui-ci ajoute l'information suivante : la police a retrouvé Shawna près du feu ; elle était en train d'ajouter de grandes quantités de bois à brûler et était sur le point de mettre le feu à la forêt. La police a dû la stopper par la force. Les agents présents pensent qu'elle tentait de brûler les environs de façon délibérée. Elle s'est mise à crier quand ils ont tenté de l'emmener loin du site, et a continué de hurler pendant des heures avant de sombrer dans la catatonie.
Elle est transférée dans l'aile psychiatrique de l'hôpital de Rhode Island après le jour 2. Elle y est internée en tant que patient involontaire jusqu'à ce qu'elle semble reprendre ses esprits, étant pour le moment incapable de s'occuper d'elle-même. Un certain docteur Ned Freedman (*Psychiatrie* 70 %) s'occupe de son cas.
Effectuez un test de *Psychiatrie* tous les deux jours. Le déroulement de sa guérison dépend du succès du traitement. Le Gardien peut modifier cet agenda pour produire un effet dramatique :

Aucun test de Psychiatrie réussi : Shawna reste dans un état catatonique, recroquevillée dans un coin. Elle commence à crier quand le soleil se couche, et se calme tant qu'une lumière reste allumée dans la pièce. Elle accepte de manger et de boire, mais seulement en très petites quantités. Elle ne dort que durant le jour, et reste debout toute la nuit. Si elle en a la possibilité, elle tente de lancer un incendie.

2 tests de Psychiatrie réussis : elle commence à manger d'avantage, et semble un peu plus détendue. Elle parle brièvement et de façon cryptique des événements. Elle a lu récemment *Le Seigneur des Anneaux*, et a trouvé dans ses pages un excipient aux horreurs qu'elle a pu voir. Elle ne s'exprime qu'à partir de phrases courtes et ce qu'elle dit n'a généralement pas grand chose à voir avec les questions posées. Elle a encore peur du noir et veut toujours mettre le feu. Si un investigateur lui donne un briquet, gare à lui ! Elle lance des phrases comme « Le grand œil voit tout ! », « L'œil de Barad-Dur », « Le regard brûlant du noir seigneur du Mordor » (faisant référence à l'œil à trois lobes de Celui qui Hante les Ténèbres), « La monture du Nazgûl », « Le monstre aux ailes noires » (les ailes de l'avatar) et « Il faut détruire l'anneau ! Gollum a l'anneau ! Détruisez-le ! » (l'intuition d'une démente à propos de la détention du Trapézohédron Rutilant par Billy ; elle a vu le hideux garçon-crapaud s'enfuir dans les eaux de la baie). Pour les investigateurs manquant de bagage littéraire, un test de *Connaissance* ou de *Bibliothèque* permet d'identifier la source de ses dires à savoir *Le Seigneur des Anneaux*.

4 tests de Psychiatrie réussis : elle commence à se nourrir et à boire de façon régulière. Elle discute d'avantage avec les autres patients mais reste obsédée par le feu. Elle peut maintenant dire que ce n'est pas par amour des incendies qu'elle procède ainsi, mais parce qu'elle a peur du noir. « Le noir seigneur du Mordor est venu avec son Nazgûl pour tuer tout le monde. Mais ils ont peur de la lumière ! Aragorn a utilisé des torches pour les maintenir à distance ! J'ai survécu... mais mon amour est mort ! » Si on lui demande de décrire le « noir seigneur », elle dit qu'il ressemble à un grand œil luisant. Si des investigateurs demandent une description de l'œil (ou un dessin), elle commence à hurler et retombe dans l'état où elle se trouvait quand un seul test de *Psychiatrie* avait été réussi.

6 tests de Psychiatrie réussis : elle se nourrit et dort normalement. Elle ne parle plus par allusions littéraires, et peut maintenant décrire les événements de la nuit. Les docteurs pensent que les références à Celui qui Hante les Ténèbres font partie de sa maladie. Pour la pousser à décrire ce qui s'est passé lors du drame, il est nécessaire de réussir un autre test de *Psychiatrie* afin de la calmer assez longtemps pour qu'elle arrive au bout de son histoire, sinon elle refuse de parler. Elle dit s'être promenée avec son petit ami ce soir-là, comme décrit ci-dessus. Une énorme chose ressemblant à une chauve-souris avec un unique œil rouge a alors attaqué le camp ; tout ce qu'elle touchait explosait dans une grande déflagration électrique. Elle dit que tant que l'être détruisait tout sur son passage, elle possédait la capacité étrange de voir dans le noir, comme si les ténèbres étaient une source de lumière en elles-mêmes. Ce don a disparu après qu'elle se soit enfuie, prise de panique. Elle est retournée au

feu et a commencé à le renforcer de plus en plus, bien qu'elle ne sache plus trop pourquoi (l'intuition d'une démente concernant la faiblesse de Celui qui Hante les Ténèbres). Interrogée au sujet de Billy Marsh, elle se souvient qu'il s'agissait d'un garçon à l'aspect étrange qui avait sauté d'un bateau et plongé dans la baie le jour précédent la tragédie. Il avait filé une sacré trouille à son petit ami en semblant rester sous l'eau pendant une vingtaine de minutes. Personne n'a compris comment il avait fait pour faire croire une telle chose à tout le monde. Billy avait été envoyé à l'infirmerie après cela. Elle ne sait rien d'autre.

8 tests de Psychiatrie réussis : Shawna est à nouveau normale. Elle semble aller bien, mais a en fait décidé de réprimer toutes les informations concernant Celui qui Hante les Ténèbres. Elle se souvient encore du drame, mais est à moitié convaincue d'avoir été victime d'hallucinations et préfère ne pas remuer cette histoire une nouvelle fois. En fait, elle n'en parlera plus jamais, effrayée à l'idée de finir en asile psychiatrique. Elle ne se confiera pas aux investigateurs à moins de leur faire confiance et de se voir donner une sacrée bonne raison.

Sam Gillian

La vue de Celui qui Hante les Ténèbres et la destruction du camp a fait sombrer Sam dans la folie. Il regarde le vide devant lui, recroquevillé sur lui-même, se balançant tout en sifflant un air étrange. Il ne mange ni ne boit. Les lumières de sa chambre restent allumées ; si quelqu'un tente de les éteindre, il se met à crier et attaque le responsable. Il ne dort que durant la journée.

Si un investigateur enregistre l'air que Sam chantonne et fait des recherches à ce sujet, un test réussi de *Bibliothèque* puis de *Chance* à 60 % sont nécessaires. Un succès aux deux tests révèle que la mélodie ressemble à celle d'une chanson appelée « Les Flûtistes fous du démon-roi » du groupe Les Fils perdus de Dieu.

Le docteur Merkle a l'intention de faire transférer Sam à New York pour qu'il soit soigné à l'hôpital pour jeune malades (le HJM, un établissement fictionnel situé à Manhattan) après le jour 2. Voir «Thérapie par le jeu » à la page 154 pour plus de détails.

David

David se comporte comme Sam. Il a besoin d'une veilleuse en permanence sitôt la nuit tombée. Voir « Thérapie par le jeu » à la page 154 et « Les agissements de David » page 157 pour plus de détails.

02. Le camp Nar-Aqua et le parc de Fort Wetherill

Le camp Nar-Aqua doit son nom à la baie et aux activités principales qui s'y déroulent à savoir les sports nautiques. Cela comprend la plongée sous toutes ses formes, le canotage et les autres activités habituelles des camps pour garçons. L'endroit dispose de quatre cabanons-dortoirs, d'appartements pour les surveillants, d'un hangar à bateaux, d'un atelier de bricolage, d'une cantine, d'une infirmerie et de nombreuses structures extérieures pour les diverses activités. Le site est situé sur la bordure ouest du parc d'État de Wethcrill. Il existe depuis dix ans, bénéficie d'une réputation sans tâche et accepte des garçons âgés entre dix et seize ans. L'investigateur en charge de David est au courant de tout cela, comme tous ceux qui y ont envoyé leur enfant. Des recherches sur l'historique du camp ne révèlent aucun incident criminel.

Le parc est situé près de falaises de granit avoisinant la trentaine de mètres de haut et fait face au parc d'État de Fort Adams de l'autre côté du lac. Connu pour son point de vue spectaculaire sur le port de Newport et sur le passage est de la baie de Narragansett, le Fort Wetherill est également populaire auprès de ceux souhaitant assister aux courses de voiliers du Tall Ship et de la Coupe de l'America. C'est également un lieu important pour la plongée, ce qui explique le nombre important de clubs venant tout au long de l'année des États environnants ainsi que de Rhode Island pour utiliser les installations et les rampes pour bateaux. Le parc offre aux familles et aux groupes de quoi pique-niquer, canoter, pêcher, se balader et explorer avec ses 250.000 km^2. Il est ouvert toute l'année du lever du soleil à son coucher. Les installations saisonnières ouvrent quand à elles du 1er mai au 31 octobre.

L'histoire du Fort Wetherill

Les investigateurs pourraient vouloir faire des recherches sur l'histoire de la région ; cela pourrait être mené à l'Atheneum de Providence ou dans n'importe quelle autre grande bibliothèque métropolitaine, ou même sur Internet avec un test réussi de *Bibliothèque* :

- Le Fort Wetherill a été un site d'une importance stratégique pendant plus de deux-cents ans. Durant la Révolution américaine des colons y ont construit un réseau de galeries souterraines pour mieux contrôler le passage est, mais ont perdu la position en faveur des Anglais durant l'occupation de Newport
- La région était alors connue sous le nom de Dumpling Rock et les États-Unis y ont établi Fort Dumpling vers 1800. Une tour de pierre a été partiellement érigée mais les travaux ont été suspendus au moment où le Fort Adam était lancé de l'autre côté de la baie. Les « ruines » pittoresques du premier fort se sont installées dans le paysage pendant les années qui ont suivi
- A la fin du 19ème siècle, de nouvelles défenses portuaires et côtières ont été commandées. En 1898, dans le cadre du système Endicott (qui permettait de disposer des canons sur une grande étendue), le fort a été agrandi, la tour dynamitée, et des emplacements en béton servant à accueillir les armes dissi-

mulés dans la colline. En 1900, le fort a été renommé en l'honneur du capitaine Alexander Wetherill, un fantassin qui avait été tué dans la Bataille de San Juan durant la guerre hispano-américaine

- Les membres de la famille Wetherill ont passé leurs étés à Jamestown pendant de nombreuses années. Le fort a été remis en activité durant la Deuxième Guerre mondiale et a servi de garnison au 243ème régiment. A la fin de la guerre en 1945, une poignée de prisonniers allemands ont pris part à un programme de rééducation civique et ont été détenus dans le fort ainsi que dans d'autres lieux de Rhode Island, avant de pouvoir rentrer en Allemagne pour travailler dans le maintien de l'ordre
- En 1972, plus de 200.000 km^2 de terres ont été transférés à l'État, dans le cadre d'un programme fédéral transformant le surplus de propriétés en espace récréatif. Depuis lors, de nombreux visiteurs ont pu profiter des panoramas spectaculaires et des opportunités de plongée offerts par le parc

Option pour le Gardien : ce lieu peut générer plusieurs fausses pistes permettant de maintenir les investigateurs dans le flou. Par exemple, faire des recherches sur l'histoire de la région permet de trouver un vieux dessin de la tour qui fut dynamitée avant d'être terminée. La structure est étrangement conformée : ceux réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* se demandent si ce n'était pas une tour utilisée pour l'invocation de Yog-Sothoth. Il pourrait également y avoir de mystérieuses barrières sous-marines, des renforts de maçonnerie à certains endroits, des tunnels bouchés ou remplis d'eau et des passages paraissant bien plus significatifs qu'ils ne le sont en réalité. Les autochtones pourraient raconter des histoires de fantômes, de créatures visqueuses aperçues dans les profondeurs du port aux heures indues, ce genre de choses.

Les ruines du camp

Il faut vingt minutes pour atteindre le camp en voiture une fois entré dans le parc. Le paysage est remarquablement agréable et apaisant, contrairement à la plupart des endroits où s'enfoncent les investigateurs. Un panneau tout neuf proclame en lettre lumineuses la direction du camp Nar-Aqua, au bout d'un sentier de gravier.

Si vous êtes dans les deux semaines suivant le début du scénario, des voitures de police et les véhicules des Rangers du parc bloquent la route ; tout le monde ne peut pas avoir accès au camp. Ils tiennent tout spécialement les parents endeuillés à l'écart, ces derniers pouvant gêner les recherches. Sur un test réussi de *Persuasion*, *Droit* ou *Baratin* de la part du conducteur, les agents/Rangers appellent Stevenson pour recevoir ses instructions. Les investigateurs peuvent également tenter de passer par les bois pour atteindre le camp. S'ils demandent à parler à la personne responsable, ou s'ils cherchent officiellement à voir le capitaine Stevenson, ce dernier vient à leur rencontre en voiture. S'ils parviennent à le convaincre qu'ils peuvent l'aider dans son enquête, il peut les autoriser à pénétrer dans le camp.

Le camp lui-même est situé dans une clairière entourée par une forêt sombre d'un côté, et par les eaux de la baie de l'autre. Une odeur de végétation et de chair brûlée pèse dans l'air. Tous les cabanons ont été endommagés : des portions de murs ont été arrachées, d'autres brûlées et noircies, et la zone dans son ensemble paraît avoir été frappée par un cyclone. Un peu partout ont été éjectés des mugs en plastique « camp Nar-Aqua », des bouteilles d'eau, des casquettes de base-ball, des T-shirts, des pulls et des vestes, baignant désormais dans l'eau. L'endroit pue la décomposition et la mort.

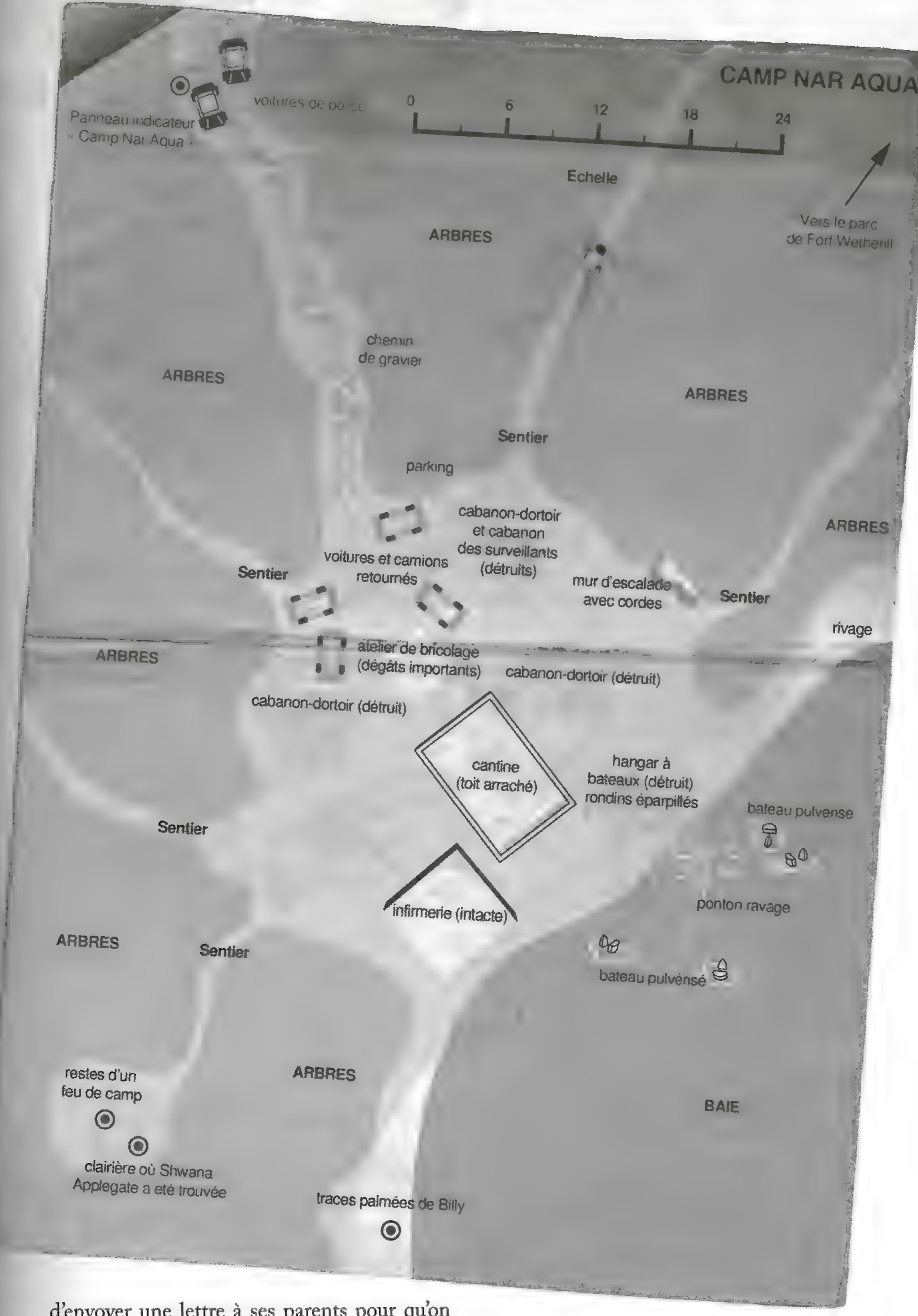
Les personnages endeuillés explorant les ruines doivent réussir un test de *Volonté* à -20 % pour ne pas s'effondrer en pleurant pendant qu'ils pensent à leur enfant brûlé.

Au cours de la première semaine suivant le désastre, des experts de la police, des Rangers et des médecins-légistes fouillent les ruines durant le jour pour déterminer ce qui s'est passé. Il pourrait y avoir d'autres victimes encore en vie, coincées sous les décombres du camp. A l'aide de chiens, tous les corps sont retrouvés et transportés en l'espace de deux jours. Après le jour 3, il ne reste aucun cadavre. Quoi qu'il en soit, des investigateurs tombant sur des cadavres pourraient souffrir d'un profond désarroi, qu'il s'agisse de l'investigateur responsable de David (perte de 1/1D4 points de Santé Mentale), d'autres personnages ayant perdu un enfant (2/1D6 SAN) ou de n'importe qui d'autre (0/1D4 SAN).

L'infirmerie

Ce petit cabanon dispose de six lits et se tient toujours debout sur un des côtés du camp. *Note pour le Gardien : l'endroit gardait ses lumières allumées toute la nuit, afin que les campeurs puissent aller se faire soigner en cas de problème. Celui qui Hante les Ténèbres a épargné le bâtiment. L'infirmière Larson s'est réveillée pendant l'attaque et a tenté d'aider les enfants à trouver un abri ; aucun d'eux n'a pu atteindre quoi que ce soit, sinon le néant.*

Des investigateurs fouillant dans les dossier médicaux découvrent que l'infirmière s'occupait du petit Billy le jour précédent le désastre du camp. Il aurait apparemment sauté d'un bateau au milieu de la baie et disparu pendant plusieurs minutes sous l'eau (Larson n'a pas écrit « vingt minutes », la chose lui paraissant impossible). Billy semblait aller bien. Elle remarque qu'il possède des yeux anormalement grands et ronds, un nez aplati et d'étranges marques sur le cou. Il dégage également une odeur assez nauséabonde. Elle avait décidé



d'envoyer une lettre à ses parents pour qu'on lui fasse un dépistage de l'hypothyroïdie. L'adresse se trouve également dans le dossier, 222 Tudor Terrace, Île de Monhegan, dans le Maine. La police n'examinera pas les dossiers avant un moment situé entre les jours 3 et 5 ; elle ne veut rien déranger avant que l'infirmerie ne soit dûment examiné afin de comprendre la raison pour laquelle il a été épargné. Comme signalé auparavant, Stevenson pourrait transmettre cette information aux investigateurs qu'il a à la bonne.

Autres détails dans le camp

- Sur le côté de la zone centrale se trouvait un champ de tir à l'arc ; les cibles ont été éparpillées dans les bois
- Un jeu de cordes et un rocher d'escalade ont été renversés et inextricablement mêlés en un tas informe
- Le toit de la cantine a été arraché. A l'intérieur se trouvent des casseroles, des poêles défoncées et des assiettes brisées ; une odeur de nourriture avariée émane des réfrigérateurs détruits. La cheminée semble avoir été écrasée par un objet lourd, et le sol moquetté est déchiqueté comme si des griffes l'avaient ravagé (c'étaient en fait les pseudopodes électrifiés de Celui qui Hante les Ténèbres)
- Un atelier de bricolage doté d'un four, d'un évier et de nombreux établis a été gravement endommagé. Les murs sont tombés tels des dominos (deux côtés d'un bâtiment reposent l'un contre l'autre, le haut des murs tombe en morceaux et le toit a été arraché). Les murs noircis semblent avoir été frappés par la foudre. Sous les débris se trouvent divers outils et objets permettant d'étudier la biologie, de dessiner, de peindre de graver le bois.

Des œuvres à moitié brûlées sont éparpillées un peu partout. Avec une fouille minutieuse et un test réussi de *Trouver Objet Caché* (la police trouve cet indice le jour 3), un investigateur tombe sur une sculpture en bois représentant un humain aux traits batraciens. Réalisée par Billy, il s'agit de l'effigie d'un Profond, ce qu'un test réussi de *Mythe de Cthulhu* confirme. Il avait commencé à rêver de son héritage après avoir été traversé par les rayons du cristal

- Le hangar à bateaux est désormais à moitié éparpillé dans la baie, sa structure détruite et ses rondins flottant au gré du courant
- Il y a quatre cabanons-dortoirs ; tous ont été détruits, et il n'en reste que des débris et des fondations. Diverses affaires ayant appartenu aux enfants peuvent y être trouvées : une brosse à dents, une console portable, des lunettes, un nécessaire pour lentilles de contact, des vêtements, etc.
- Le ponton a été brisé et éparpillé, ses fragments se mêlant désormais aux restes du hangar à bateaux ; quelques piquets sont restés en place. Des embarcations retournées et percées (canoës, canots, planches à voile), se sont échouées sur le rivage, portées par le courant ou reposent dans les eaux peu profondes. Toutes les réserves d'oxygène servant à la plongée ont explosé, laissant derrière elles de nombreux fragments métalliques
- Le bâtiment des surveillants, qui se trouvait à l'origine près du parking, a été complètement détruit. Il ne reste que des gravats éparpillés parmi les véhicules retournés, mélangés aux ruines d'un des cabanons-dortoirs

Empreintes de pas

Si les chercheurs et les secours ont oblitéré les traces pertinentes au camp Nar-Aqua, diverses pistes de randonnée partent de l'endroit et s'enfoncent dans les bois et le parc. Une fouille attentive de 1D4 heures permet de trouver deux jeux d'empreintes étranges :

- Le premier jeu correspond à un pied humanoïde aux doigts palmés. Il peut être trouvé le long du rivage et semble sortir de la baie avant d'y retourner. La taille du pied est similaire à celle d'un pré-adolescent. Si un moulage en plâtre est effectué, l'ensemble pourra être étudié plus tard ; un test réussi de *Mythe de Cthulhu* l'identifiera comme appartenant à une créature mineure du Mythe. Si le moulage est montré au docteur Raithe (voir les pages 143), elle le rattache avec excitation à ses théories sur les humanoïdes des profondeurs marines vivant loin des côtes. Des tests de *Science de la vie (Biologie ou Zoologie)* sont incapables d'identifier les empreintes, et sont tout juste capables de spéculer sur l'existence d'une grande créature batracienne. En se basant sur la profondeur de l'impression, on peut déduire que la créature pèse dans les cinquante kilos
- Le second jeu d'empreintes n'est visible qu'à partir du jour 2 : il correspond à trois individus équipés de palmes ou de nageoires et se promenant dans les environs. Ce sont en fait les traces des trois enfants de Shugoran qui fouillent les environs. Voir la page 175 pour plus d'informations sur ces sales créatures. Les traces peuvent également être moulées, et un test réussi de *Mythe de Cthulhu* les identifie comme provenant d'une race mineure ne correspondant pas à celle des Profonds. Une analyse à travers des tests de *Science de la vie (Biologie ou Zoologie)* est une fois encore incapable de les identifier et peut juste relever leurs similitudes avec des palmes de grenouille ou des nageoires de poisson-chat, et d'évaluer le poids des créatures à un peu moins de 100 kilos. Le docteur Raithe sera également excitée par ces découvertes, déclarant une fois encore qu'elles correspondent à ses théories. Si Stevenson est mis au courant, il se demande si quelques reporters en mal de sensations n'auraient pas enfilé des tenues de plongée avant de nager dans la baie pour pouvoir prendre des photos

Dégâts structurels et radioactivité

Un examen minutieux des débris soulève d'autres questions :

- A l'exception de l'infirmerie, la zone toute entière est dévastée. Aucun phénomène météorologique connu n'est capable de l'expliquer correctement (un test réussi de *Sciences de la vie : météorologie* le confirme)
- Les dégâts dus à la foudre sont très localisés, et présentent un schéma étrangement répétitif. Si un test de *Trouver Objet Caché* et d'*Intuition* sont réussis, un observateur peut noter une forme noire ressemblant à une aile de chauve-souris géante imprimée sur divers débris
- Si les investigateurs peuvent inspecter les victimes du désastre, ils constatent que la plupart d'entre elles ont été broyées, électrocutées ou ont eu leur tête brûlée d'étrange façon. Une expression d'horreur absolue reste figée sur leurs visages décomposés (1/1D4 points de Santé Mentale)
- Un compteur Geiger relève un niveau nonlétal de radioactivité tout autour du camp, à l'exception du cabanon de l'infirmerie. Si le compteur est placé au-dessus des traces batraciennes de Billy, il y relève une activité plus importante (les investigateurs peuvent y penser s'ils font le lien entre la radioactivité et les traces de Celui qui Hante les Ténèbres)

Rencontres

La police et les Rangers : si les investigateurs visitent le camp pendant les deux premières semaines, ils découvrent que la police est sur place, ainsi que plusieurs experts en météorologie, incendies, etc. Chaque nuit, une voiture de patrouille est postée sur la route afin d'empêcher les gens d'entrer dans le site. A la fin, la police ne possède pas plus de réponses qu'au début, à moins que les investigateurs ne disent à Stevenson ce qui se passe. Les forces de l'ordre garderont un œil sur la région, et des patrouilles y passeront régulièrement,

mais après un mois elles finiront par déserter l'endroit. Le désastre rejoindra bientôt les « affaires non classées. »

Les enfants de Shugoran : si les investigateurs surveillent la région du camp les nuits des jours 1 à 3, ils risquent de tomber sur les enfants de Shugoran qui tentent de retrouver la trace de Billy. Les créatures reniflent les environs pendant quelques jours en se tenant autant que possible hors de vue. Elles ne se rendent sur terre que la nuit et se mettent à chercher le garçon le long de la côte. Elles ne tombent sur lui que le jour 12 et le tuent si les investigateurs ne l'ont pas trouvé auparavant. Le Gardien peut faire apparaître les enfants de Shurogan la nuit autour de la baie et les faire rencontrer les investigateurs. Au début, ces derniers ne font qu'en apercevoir un dans le lointain ; les éventuels témoins pensent qu'il s'agit du fantôme de Henry Johnson (voir « Les légendes de la baie » page 142). Après le jour 12, les créatures repartent avec le Trapézohédron Rutilant et le remettent à Nitocris dans la ville de New York. Si les investigateurs mettent la main sur la pierre maudite, les monstres seront désemparés et resteront autour de la baie, condamnés à chercher le cristal encore et encore.

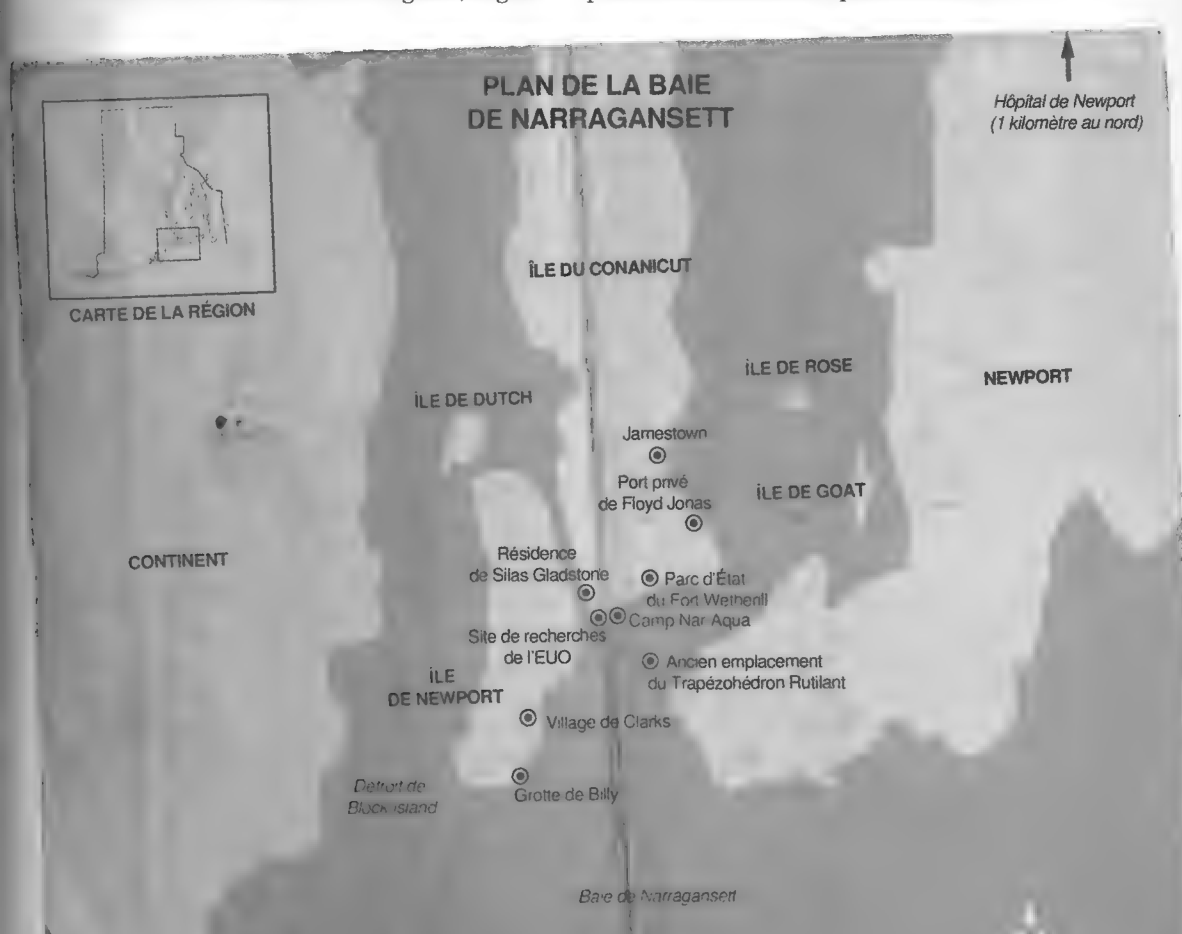
Les agents de NWI : des agents de la Fraternité noire apparaissent le jour 3. Ils traînent au site de recherches de l'EUO pendant le jour, mais au moins l'un d'entre eux tente de s'introduire dans le camp Nar-Aqua de nuit pour le fouiller (pour plus d'informations, voir « Les agents de NWI » à la page 145). S'ils tombent sur un enfant de Shugoran, l'agent appelé Sebastian trace un signe mystique indiquant son allégeance à Nyarlathotep puis parlemente avec les monstres. Il dit aux horreurs aquatiques de trouver l'enfant hybride et de récupérer le cristal à tout prix. Des investigateurs se cachant autour du camp pourraient entendre cette conversation, mais s'ils étaient découverts, ils seraient en grand danger.


Enfant de Shugoran

03. La baie de Narragansett

Les éléments suivants sont connus de la plupart des autochtones ou obtenus via un test de *Connaissance* par des personnages passant leurs vacances dans les environs ; un test réussi de *Bibliothèque* permet également de les obtenir :

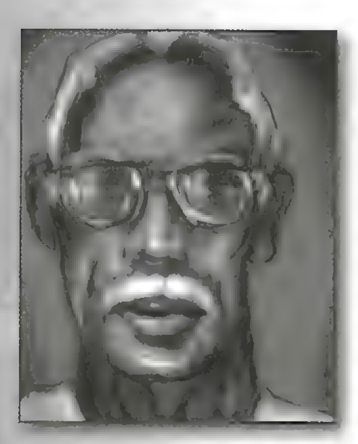
- La baie de Narragansett est un estuaire d'une surface de 381 km^2. Le bassin dans son ensemble totalise 4292 km^2, 61 % appartenant au Massachusetts, les 39 % restants relevant de Rhode Island
- La baie souffre depuis longtemps de problèmes environnementaux majeurs : présence de polluants toxiques, nombreux cas de contamination, besoin d'une meilleure gestion des réserves de poissons, risques d'empoisonnement liés à la consommation de fruits de mer... tout cela ayant un impact sur le commerce et le tourisme. Un test réussi d'*Intuition* permet de trouver que les rapports et les problèmes sont essentiellement apparus après 1935
- En 1980, la Commission de la baie de Narragansett (CBN) a été créée pour réduire la pollution et améliorer la qualité de la baie. La



Henry, c'était un de ces plongeurs. Lui et sa femme, ils venaient de Haïti et se sont installés ici dans les années 60. C'était un grand homme, un homme fier. Sa femme Josie, elle, était plutôt du genre mystérieuse. Les gens disaient qu'elle en connaissait un rayon question vaudou. Lui il apprenait la plongée, vous voyez, l'exploration du fond de la baie, avec les étudiants de l'université venus passer l'été ici. Le problème avec Henry, c'était son côté séducteur ; il aimait bien mâter les jolies filles dans leurs maillots de bain. Il a connu plus de coucheries que ma porte n'a été claquée, c'est moi qui vous le dit !

Un jour, des enfants du camp ont vu Henry faire l'amour à l'une de leurs surveillantes. Et bien sûr, ils l'ont rapporté à sa femme. Elle est devenue complètement dingue... assez dingue pour maudire le pauvre imbécile quand il est allé faire de la plongée avec l'autre. On ne l'a plus jamais revu... vivant. On l'a revu mort par contre, c'est le cas de le dire ! Son fantôme nage dans la baie, condamné pour l'éternité à cause de ses péchés. Il considère les jeunots comme responsables de sa mort, et maintenant on raconte que son fantôme sort de la baie la nuit, pour attraper des gosses et les emmener dans leur tombe marine... à condition bien sûr de trouver une victime. On dit que seul l'amour d'une femme pourra lui apporter le pardon et la paix

Aide de jeu de la Raison n°5
Les déclarations de Silas Gladstone



Silas Gladstone

CBN possède et gère les deux plus grands centres de traitement d'eaux usées de l'État. Elle gère également plusieurs projets conjointement avec le département universitaire d'océanographie de l'université de Rhode Island

Les légendes de la baie

Des investigateurs parlant aux autochtones qui vivent près du camp Nar-Aqua ou le long de la baie entendent parler de nombreuses légendes. Le Gardien peut en créer autant que nécessaire, mais il devrait au moins donner les deux premières aux investigateurs ce qui correspond aux « Aide de jeu de la Raison n°5, Les déclarations de Silas Gladstone » ci contre et « Aide de jeu de la Raison n°6, Les déclarations de Floyd Jonas » page suivante et mène vers de nouveaux indices :

La légende de Henry Johnson : cette histoire a commencé dans les années 1970 ; elle parle d'un plongeur spectral qui noierait les enfants. Elle se base actuellement sur les enfants de Shugoran qui écument la baie à la recherche du Trapézohédron Rutilant, mais est appréciée depuis longtemps dans la région où elle est utilisée pour jouer à se faire peur dans les camps de vacances. Les investigateurs peuvent en entendre parler grâce aux autochtones ; certains jurent même avoir vu le fantôme de Henry Johnson se promener dans le coin de la baie dans son costume de plongée. L'apparition des monstres peut être prise pour celle du spectre, comme dans la nouvelle de T.E.D. Klein, « Black Man with a Horn. »

- Une autre version de l'histoire peut être racontée aux investigateurs par Silas Gladstone, un vieil homme occupé à se balancer sur la véranda de sa maison située près de la côte (il vit dans l'endroit se trouvant le plus près des eaux). Âgé de la soixantaine, portant des lunettes à verres épais et ayant souvent une choppe de bière maison à la main, il peut être vu par les investigateurs alors que ces derniers longent la baie en s'éloignant du camp. Il dormait durant la tempête qui a détruit le camp et ne peut donc apporter d'information à ce sujet. Voir l'« Aide de jeu de la Raison n°5 »

Le dépotoir de déchets radioactifs : des investigateurs se promenant le long du rivage en s'éloignant du camp tombent sur un port abritant plusieurs bateaux et yachts qui appartiennent à un certain Floyd Jonas. C'est un homme au torse large et au crâne dégarni qui porte toujours une casquette de base-ball et une salopette. Il adore s'écouter parler et souffre d'un léger problème de boisson (il n'est jamais aussi amical que devant un verre). Il loue ses bateaux aux touristes à part en hiver. Si un investigateur travaille pour le gouvernement, Floyd le trouve immédiatement antipathique :

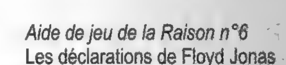
- Jonas loue de nombreuses embarcations allant du zodiac au yacht. Il possède également des équipements de plongée, des combinaisons humides et bien d'autres choses à louer
- Si les investigateurs lui font bonne impression, Jonas leur raconte des histoires sur la baie. Il prétend savoir pourquoi l'endroit a autant de problèmes de pollution et pourquoi autant de choses étranges arrivent : le gouvernement jette des déchets radioactifs dans les eaux ! Son père, Tom Jonas, lui a tout dit à ce propos ; il raconte aux investigateurs l'histoire se trouvant dans l'« Aide de jeu de la Raison n°6. » Interrogé au sujet de la nuit de la tempête, il se souvient avoir jeté un œil dehors et avoir vu un petit œil rouge luire au cœur d'un grand nuage noir flottant au dessus de la zone. « C'était probablement quelque chose dû aux retombées radioactives et venant de la baie. Je devrais peut-être revendre cet endroit à un pigeon, et me tirer d'ici avant que l'enfer nous tombe dessus ! »

Les serpents de la baie : comme de nombreuses étendues d'eau, la baie a son lot de témoins parlant de serpents de mer et de monstres façon Loch Ness. Les autochtones balanceront ces fausses pistes aux investigateurs :

- Une vieille légende indienne parle d'un monstre dans les eaux, en fait un homme transformé par une malédiction pour avoir tué son frère. Il possède un visage fait de tentacules noirs, une cuirasse épaisse et sombre couverte de bouches d'où s'écoule du limon, et de pieds fourchus
- En 1952, un trappeur indien a été étonné d'apercevoir, fendant les eaux, un « animal à visage de chien dont le cou avait le diamètre d'un tuyau de poêle »
- En 1960, Seth Atwood a vu une créature blanche et bossue ressemblant à un serpent mais de la taille d'une baleine !
- En 1980, une chose ressemblant à une pieuvre géante est sortie des eaux et a capturé un petit bateau. Les survivants ont dit que la partie supérieure de la créature était noire et scintillait, et qu'elle émergeait sur plus d'un mètre
- Des personnes disent avoir vu des nageoires en dent-de-scie de la taille de celles des requins préhistoriques fendre les flots
- D'autres ont vu une créature sortir de l'eau, dotée d'une tête de cheval et barbichue comme un bouc ; sa langue était longue et couverte de ventouses, et elle marchait voûtée comme un bossu.



Floyd Gladstone



Aide de jeu de la Raison n°6
Les déclarations de Floyd Jonas

Mon père était un homme bon, puisse-t-il reposer en paix. A la fin, il regrettait encore d'avoir aidé ce touriste de la ville... c'était en 1930 et quelques, 'pa gérait ce port que vous voyez-là... bien sûr j'ai un peu amélioré les choses, et puis le tourisme rapporte vraiment un paquet d'oseille... oh excusez-moi, je disais... je disais donc que 'pa louait des bateaux ici même. Un type du nom de doc Dexter lui a demandé s'il pouvait lui louer ses services pour l'emmener au-dessus de l'endroit le plus profond de la baie. 'pa connaissait ce type, c'était un docteur de Providence, respecté et tout. Il avait pas de raisons de le soupçonner de quoi que ce soit.

Il l'a donc amené là où l'eau était la plus profonde. Pendant toute la traversée, le doc Dexter a serré contre lui une boîte de métal comme s'il était en transe. A mon avis, il devait se sentir coupable pour ce qu'il allait faire. Coupable de quoi ? J'y viens, j'y viens. Bref, Dexter a pris cette boîte et l'a balancée par-dessus bord, et puis lui et 'pa sont retournés au rivage. Mon père a jamais revu Dexter après ça.

Bon, près de quinze ans ont passé. Pendant ce temps, la baie était devenue bizarre. La pollution avait augmenté. 'pa n'a pas relié ces deux événements jusque dans les années 50, quand un détective appelé Purvis est venu fouiner dans les environs. Bon, mon paternel avait pas une très bonne mémoire, mais ce tour en bateau était resté gravé dans son esprit ; il a demandé à Purvis s'il savait quelque chose là-dessus, mais tout ce qu'il a pu obtenir ça a été un « c'est l'affaire de la police ».

Bref, 'pa est allé en ville pour chercher Dexter, mais le docteur avait disparu. Puis en 1951, il est tombé sur un article de journal qui disait que ce type était pas seulement un docteur, mais aussi un spécialiste du nucléaire ! Tout s'est alors mis en place dans sa tête : Dexter avait sans doute balancé des déchets radioactifs de la période où il faisait joujou avec, droit dans la baie. Les pantins du gouvernement font sans doute des trucs comme ça à longueur d'année. 'pa est mort pas longtemps après ça, j'imagine que ce sont les soucis qui l'ont tué. J'ai appelé les autorités pour me plaindre et faire fouiller la baie à la recherche de déchets nucléaires, mais bien sûr ils m'ont pas écouté ! Ils m'ont juste dit de me calmer et d'aller voir un psy ! Les sales bâtards !

04. Site de recherche de l'EUO

Le site de recherche de l'EUO se trouve sur la rive à l'ouest du camp Nar-Aqua. Il a été monté sur une petite étendue surplombant la baie. C'est à partir de là que les docteurs Lassiter et Raithe dirigent les recherches dans la baie. Le Gardien est libre d'ajouter autant d'étudiants post-maîtrise et de techniciens que nécessaire s'il veut rendre le tout plus réaliste ou offrir aux investigateurs d'avantage d'interlocuteurs. Ces personnages supplémentaires connaissent les bases du projet, mais ne savent rien de l'origine des fonds ou des théories secrètes émises par leurs supérieurs.

Le site de recherche

On trouve ici plusieurs bâtisses en pré-fabriqué entourées de toutes sortes de pompes, prises d'eau et filtres. Des investigateurs connaissant bien les sonars sous-marins reconnaissent certaines de ces machines. Il y a également des échantillonneurs d'eau, des spectromètres et des mesureurs de radiations. A l'intérieur des bâtiments, un grand nombre de réfrigérateurs maintiennent les spécimens en état, et de grands réservoirs les gardent en vie. Un bateau à moteur est attaché à un petit ponton près du rivage. Un pick-up avec les lettres « EUO » peintes sur le côté se trouve un peu plus loin. Une grande antenne à micro-ondes a été montée au-dessus d'une des bâtisses.

L'équipement scientifique est généralement conservé dans une bâtisse fermée à clé. Les docteurs Lassiter et Raithe ont chacun leur propre logement de petite taille, lequel leur sert de bureau et d'endroit pour dormir.

Une autre bâtisse contient une chambre froide où sont conservés certains spécimens, microscopes et produits chimiques servant à la préparation et à la préservation des échantillons. Un ordinateur est connecté en temps réel à un satellite, fournissant une image améliorée de la baie sur un écran de grande taille. Le satel-



Le docteur Mortimer Lassiter



Le docteur Merlinda Raithe

lite en lui-même appartient à NWI (voir page 145). Quelques compteurs Geiger sont également posés sur un établi.

Des investigateurs visitant le site sont accueillis amicalement par les deux chercheurs qui leur expliquent que leurs travaux se concentrent sur les dynamiques de la baie de Narragansett et utilisent des détecteurs à distance. Cela comprend un balayage multi-spectral par satellite permettant de voir les propriétés des eaux de l'estuaire tout entier, afin de mieux comprendre les interactions spatiales et temporelles des caractéristiques physiques et biologiques de la baie. Les docteurs ne jugent pas utile de mentionner que leurs recherches sont financées par NWI à moins qu'on le leur demande précisément.

Les chercheurs ne parlent pas de leurs découvertes avec les investigateurs à moins de penser qu'ils y sont forcés ou qu'ils peuvent leur faire confiance (leurs trouvailles leurs appartiennent légalement). Quand les agents de NWI arrivent le jour 3, Lassiter et Raithe commencent à se poser des questions sur un éventuel objectif secret au projet ; ils risquent alors de se tourner vers les investigateurs pour chercher de l'aide. Les investigateurs pourraient également pénétrer dans le laboratoire en pré-fabriqué, fouiller les notes qui s'y trouvent et découvrir ce que les docteurs ont mis à jour. Une carte de la zone montrant les sites importants de la baie est épinglée sur un mur.

Les scientifiques reçoivent des données d'un satellite météorologique de NWI signalant les changements de température dans la baie. Ils ont découvert qu'une zone constituait un point froid qui irradiait les environs selon un schéma irrégulier. Ils se sont rendus sur place en bateau et ont prélevé des échantillons marins : les micro-organismes contenus dans l'eau ont grandi de façon anormale, et muté si on les compare aux normes de la baie. Ils ont aussi trouvé des traces de radioactivité, et sont retournés sur la zone avec des appareils de mesures adaptés, ainsi que des pellicules à rayons X, et ont découvert que les profondeurs de la zone émettaient de très faibles radiations, bien loin d'un niveau susceptible de détruire la vie organique. Les sonars sous-marins semblent incapables de localiser l'endroit. Le docteur Lassiter a l'intention de plonger dans une combinaison renforcée capable de stopper les niveaux de radiation les plus bas dans le but de trouver cet emplacement, mais NWI tarde à envoyer le matériel nécessaire. Les docteurs pensent qu'il y a une source de radiations quelque part dans la zone froide. Néanmoins, leurs découvertes étant plutôt étranges (une source de radiations qui semble absorber la chaleur au lieu d'en émettre), ils veulent plonger dans de bonnes conditions de sécurité et voir s'ils peuvent identifier l'endroit.

Les notes personnelles de Lassiter montrent qu'il croit qu'un météore radioactif s'est écrasé dans la baie en 1934. Ses théories sont assez vagues, mais il fait état d'étranges motifs météorologiques aux alentours de cette date, ainsi que de flashs de lumière rouge aperçus dans les cieux (une interprétation de ce qui s'est passé quand Celui qui Hante les Ténèbres est sorti de la baie et a pris possession du malheureux docteur Dexter). Lassiter veut retrouver le météore et imagine que l'objet est suffisamment grand. Il mentionne certains collègues britanniques qui sont à la recherche d'objets semblables pouvant s'être écrasés dans les années 1600 dans la vallée de la Severn en Angleterre.

Le cabanon du docteur Raithe renferme ses notes personnelles. Elle y parle de l'existence théorique d'humanoïdes marins, théorie basée sur des recherches qu'elle mène depuis des années. Elle parle de singe aquatique, de ramifications de l'Évolution et d'autres idées radicales portant sur la vie dans les profondeurs marines. Elle imagine que les radiations qu'elle et Lassiter ont détectées sert de source d'énergie à quelque habitat d'humanoïde sous-marin. Elle se réfère à un livre appelé *Les Enseignements de l'Ordre ésotérique de Dagon* (voir l'encadré plus bas pour plus d'informations), et est convaincue d'être sur la bonne voie. Un dossier contient des notes préliminaires pour un livre basé sur ses théories qu'elle compte bien écrire un jour. Sous une pile de relevés imprimés se trouve un livre de petite taille intitulé *Le Rêveur Sous les Vagues*, un genre d'art-book contenant des dessins à l'encre de créatures marines monstrueuses par un artiste nommé Serpent de Nuit.
Pour plus d'informations sur les docteurs Lassiter et Raithe, voir la section sur les PNJs p. 178 et 180.



Les Enseignements de l'Ordre ésotérique de Dagon

Auteur inconnu, 16ème siècle environ.
Langue : anglais Élisabéthain
Lieu : cabanon du docteur Raithe
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : Contacter un Profond

Les agents de NWI

Les trois agents arrivent le jour 3 dans un grand véhicule type camping-car. Ils se présentent comme étant le docteur Sebastian, monsieur Varek et monsieur Crisp, représentants de NWI
(les caractéristiques de Sebastian sont aux pages 180 ; utilisez les caractéristiques des agents de base de NWI/de la Fraternité noire aux pages 174 pour Varek [brute] et Crisp [type louche]). Ils montrent leurs autorisations aux scientifiques et disent qu'ils sont là en qualité d'observateurs, venus vérifier comment l'argent de la société est dépensé. Ils resteront quelques jours, et ont amené avec eux trois combinaisons humides lourdes capables de les protéger contre les bas niveaux de radiations. La tenue fournit également 3 points d'armure.
En fait, tous trois sont ici pour trouver ce qui est arrivé au Trapézohédron Rutilant. NWI n'a pas été informé de l'existence de la zone froide ou des niveaux de radiations élevés ; si les agents découvrent ces indices, ils plongent pour trouver le cristal. S'ils découvrent que celui-ci a été déplacé, ils tentent de contacter les enfants de Shugoran pour les envoyer à la poursuite de Billy.
Leur camping-car ne semble renfermer aucun élément susceptible de les incriminer. Il dispose de quatre lits. Sur un test réussi de *Trouver Objet Caché*, il est possible de découvrir un compartiment secret ; un test d'*Intuition* à -20 % réussi permet de comprendre comment l'ouvrir, tandis qu'une opposition contre une FOR de 15 sur la Table de Résistance permet de le forcer (cette dernière solution révélera à tout le monde que quelqu'un a fouiné dans le véhicule). Cette cache de 60 cm x 60 cm x 1,5 m contient trois fusils à pompe, du matériel d'assassin de la Fraternité (poison, étoiles de lancer, vestes et bien d'autres choses au choix du Gardien) ainsi qu'un miroir sale et couvert de poussière, et dont le cadre est étrangement sculpté. Une personne regardant à l'intérieur ne verra que des ombres. Il s'agit en réalité d'un moyen de communication fonctionnant dans les deux sens ; en chantant correctement et en dépensant quatre Points de Magie, son utilisateur peut parler à une autre personne se tenant devant le modèle jumeau. Les visages des deux interlocuteurs sont réduits à l'état de silhouettes, et leurs voix transformées en une sorte de grondement, de façon à ce qu'aucun des deux ne puisse identifier l'autre. L'autre miroir traîne dans un bureau d'un bâtiment de NWI habité par monsieur Sirahk. Un des agents doit le contacter chaque soir à minuit pendant toute la durée de la mission.
Si les agents découvrent que les investigateurs ont le Trapézohédron Rutilant, ils tentent de les tuer et de le leur prendre, demandant au passage l'aide des enfants de Shugoran. Si les investigateurs ont fui à New York avec le cristal, et que les agents l'apprennent, ils en informent Sirahk puis se suicident rituellement pour avoir échoué dans leur mission.

Le satellite

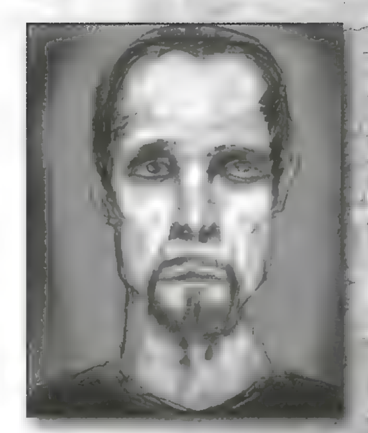
Les docteurs n'ont pas jugé utile de prendre de nouvelles photos du point froid de la baie, le phénomène s'étant montré stable pendant des mois (depuis qu'ils ont commencé le projet), et la connexion au satellite étant assez coûteuse. Avec les agents de NWI, ils sont les seuls sur place à connaître le code d'accès. Les investigateurs peuvent également faire un test d'*Informatique* après avoir parcouru les notes de Lassiter pour parvenir à relier l'ordinateur au satellite.
Si de nouvelles vues de la zone sont prises, la zone froide semble avoir bougé de deux kilomètres au sud-ouest ! C'est là que la grotte de Billy est située.

Note pour le Gardien : l'utilité d'une connexion à un satellite météorologique de NWI pour des investigateurs est laissée à votre discrétion.

Informations sur l'EUO

Au cas où les investigateurs voudraient faire des recherches sur l'EUO, les informations suivantes peuvent être trouvées sur Internet ou dans une bibliothèque sans effectuer de test :

- L'École universitaire d'Océanographie (EUO) de l'université de Rhode Island propose un programme allant jusqu'au master scientifique et au doctorat en biologie, chimie, physique et géologie océanographique ainsi que dans des domaines interdisciplinaires proches comme la chimie atmosphérique
- L'intérêt pour les sciences marines et l'océanographie de l'université de Rhode Island remonte au milieu des années 1930, quand le Laboratoire marin de Narragansett fut mis en place. Suite à une réorganisation significative et un agrandissement considérable du programme initial, celui-ci est devenu l'École universitaire d'Océanographie en 1961 (*Note pour le Gardien : les Profonds de la côte ont également mis un frein à leurs activités à partir des années 60 pour se cacher des chercheurs ; ils se souviennent du raid du gouvernement de 1928 et ne veulent pas d'une autre confrontation ouverte*)
- Les recherches du campus de l'EUO dans la baie sont menées par environ deux-cents programmes dont le budget combiné est d'approximativement 21 millions de dollars en fonds fédéraux. Les champs de ces recherches vont de la dynamique de la circulation des eaux dans l'océan de nos jours à la nature de ces circulations il y a 100 millions d'années, en passant par le rôle des bactéries dans les cycles du carbone ou la communication entre baleines. Ces activités de l'EUO demandent un grand nombre de machines et de services scientifiques et techniques, diversifiés et spécialisés. De nombreux laboratoires et instruments sont à la pointe du progrès et ont été créés spécialement pour l'EUO
- Une réussite spéciale lors d'un test de *Bibliothèque* ou d'*Informatique* révèle que quelques projets spéciaux visant l'exploration du fond de la baie ont été en partie financés par



Zoltan Sebastian

Combattre sous l'eau

Toute chose se trouvant sous l'eau possède 1 point d'armure gratuit, la force cinétique étant freinée par la résistance de l'eau. Une tenue humide ajoute 1-3 points d'armure supplémentaires, en fonction de l'épaisseur et de la résistance du matériau. Ainsi, une personne portant une combinaison humide de 3 points sous l'eau jouit en réalité de 4 points d'armure au total.

Infligez à la plupart des compétences de manipulation physique un malus de -5 % par point d'armure. Une personne sans combinaison possédant 45 % en *Arts martiaux (lutte)* à la surface voit ainsi sa compétence baisser à 40 % une fois sous l'eau ; cette même personne vêtue d'une combinaison humide à 3 points n'aura plus que 25 % de chances de réussir ses tests de *lutte* en plongée.

Diminuez les chances de succès des attaques armées de 25 % à moins que l'arme en question n'ait été spécialement conçue pour être utilisée sous l'eau, un peu comme un lance-harpon. Les javelots à main et les couteaux sont avant-tout des armes de surface ; réduisez leurs chances de toucher de 25 %. Les dégâts infligés ne sont pas modifiés.

Un personnage utilisant du matériel de plongée sans avoir été formés (ne possédant pas au moins 20 % en *Natation* ou n'ayant pas expressément été décrit comme amateur de sports nautiques) voit toutes ses compétences physiques divisées par 2.

Option pour le Gardien : l'infection mutagène

Certaines plantes situées à l'ancien emplacement du Trapézohédron Rutilant peuvent répandre une répugnante maladie. Toute personne les manipulant sans outils peut se couper sur une de leurs aiguilles à moins de réussir un test d'*Agilité*. Si la combinaison fournit une certaine protection, les gants ne sont pas suffisamment résistants pour bloquer les puissantes aiguilles de cette étrange flore.

Toute personne coupée par une aiguille doit réussir une opposition entre son score de CON et la VIR de 30 (moins le nombre de jours depuis le départ du cristal) du poison sur la Table de Résistance ; la végétation sera entièrement morte lorsqu'un mois se sera écoulé après la disparition du Trapézohédron Rutilant. Si le test échoue, la zone touchée commencera à prendre une teinte verdâtre et à être irritée. Sans les radiations du Trapézohédron Rutilant, l'effet ne dure que 2D2 jours : une petite section de la peau de la victime devient verte, visqueuse et monstrueuse, avant de commencer à se flétrir et à sécher. L'épisode coûte au personnage 1 point de CON et d'APP (si la zone est exposée à la vue de tous) ainsi que la perte de 1/1D4 points de Santé Mentale. Si le personnage contaminé est exposé aux rayonnements du Trapézohédron Rutilant avant que la chair mutante n'ait séché, cela peut accélérer la croissance de la mutation ; de plus, la victime ressent le besoin impératif de se baigner dans les émanations du cristal (il refuse d'être éloigné de la pierre). Il devient également capable de sentir la présence de la pierre quand celle-ci se trouve à une trentaine de mètres de lui, sans toutefois connaître sa localisation précise. Si la maladie a la possibilité de croître, le personnage devient en 2D3 jours une chose tremblotante et monstrueuse, avide de tissus animaux et végétaux. Elle pourrait prendre des proportions énormes et même se reproduire par bourgeonnement. A la fin, elle se change en une créature assez proche d'un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, dotée de la capacité d'infecter d'autres personnes à l'aide des nombreuses aiguilles logées dans son tronc. Utilisez les caractéristiques se trouvant dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* : pour chaque point de dégât infligé à une créature vivante, il y a 10 % de chances que la victime soit exposée à la toxine (VIR du poison = CON du monstre).

NWI. Une donation importante finance actuellement le projet des docteurs Mortimer Lassiter et Merlinda Raithe portant sur les dynamiques de la baie

05. Enquête sous-marine

Le Gardien peut faire se croiser des enfants de Shugoran ou des agents de NWI en combinaison de plongée et les investigateurs à n'importe quel moment. Cela arrive probablement alors que les investigateurs sont occupés à fouiller l'ancien emplacement du cristal ou la nouvelle grotte de Billy. Les ennemis pourraient également suivre les investigateurs tout en essayant de ne pas être repérés, afin de voir si les investigateurs peuvent les mener jusqu'au cristal.

L'ancienne zone froide

S'ils sont équipés de compteurs Geiger, les personnes se trouvant à une trentaine de mètres du site peuvent détecter une légère augmentation des radiations : des résidus provenant des pierres et de la végétation qui ont absorbé les forces surnaturelles du cristal. Des tests de *Sciences de la vie (Botanique ou Biologie)* révèlent que la végétation locale montre des signes de mutation.

- De telles mutations pourraient être détectées après de longues analyses en laboratoire, mais les Gardiens souhaitant une note plus dramatique peuvent décréter que les plantes s'agitent au gré des courants comme autant de serpents, et qu'elles tremblent à l'approche des investigateurs si ceux-ci s'approchent. Des analyses montrent également que ces plantes meurent par manque de nutriments, et qu'elles sont devenues incapables de pratiquer la photosynthèse. L'endroit est assez lugubre, les rochers ressemblant aux ruines d'une ancienne citadelle faite de granit noir (ce n'est qu'une impression). De même, pour chaque minute passée dans la zone, il y a 10 % de chances cumulatifs de voir un banc de poissons mutants passer par là. Ces animaux sont d'un vert maladif et luisent légèrement, de petites griffes sont apparues au bout de leurs nageoires et des yeux humanoïdes sont juchés au bout de pédoncules leur sortant de la bouche (1/1D4 SAN). Ces poissons peuvent être aggressifs mais frappés à l'aide de torches sous-marines ou d'autre chose, ils battent en retraite. Les 10 % de chances cumulatifs repartent alors à zéro

Si les investigateurs utilisent un compteur Geiger pour localiser l'endroit émettant les radiations les plus fortes, ils sont rapidement menés jusqu'au point où le cristal se trouvait auparavant. Ils découvrent là une masse importante composée de végétaux étranges. Des tests de *Sciences de la vie (Biologie et/ou Botanique)* ne permettent pas d'en identifier l'espèce, mais révèlent qu'il s'agit là d'une combinaison de mousse et de tissus animaux (de poissons). Des échantillons montreront que leur croissance semble interrompue et qu'elles sont mourantes. Sans les énergies du cristal, la végétation mutante ne parvient plus à se nourrir.

La nouvelle grotte de Billy

La nouvelle grotte est située à deux kilomètres au sud-ouest de la première zone froide, à une centaine de mètres du Village de Clarks. L'entrée est placée à six mètres du rivage, à trois mètres en dessous des eaux. L'ouverture mène à un tunnel long de dix mètres s'ouvrant sur une plus grande caverne remplie d'air. Le plafond de la chambre est parcouru de petites fissures menant au rivage (seuls des personnages d'une TAI de 10 ou moins, comme Billy, peuvent se faufiler par là). L'endroit empeste le poisson pourri, les murs sont recouverts d'une mousse vert sombre, et la zone est remplie de rochers (derrière lesquels l'hybride peut se dissimuler). Le garçon se cache ici depuis la nuit de la catastrophe.

Billy a laissé le Trapézohédron Rutilant sur une table naturelle en pierre. Quand il attrape des poissons, il les ramène à la grotte avant de les manger. Il ne sort que rarement depuis qu'il a échappé (par chance) aux monstrueux enfants de Shugoran et uniquement pendant le jour, ayant remarqué que ses poursuivants préféraient se promener la nuit. Il est terrifié ; bien qu'il aime se baigner dans la lumière du cristal, il a également perdu toute sa santé mentale en réalisant qu'il était devenu un monstre coupé du reste du monde.

Les investigateurs peuvent tomber sur Billy en :
- Utilisant l'équipement du site de recherches de l'EUO
- Fouillant la baie et en le voyant apparaître
- Interrogeant les habitants du village de Clarks, certains disant avoir vu une grenouille géante dans l'eau
- Suivant les agents de NWI ou les enfants de Shugoran (une méthode plutôt dangereuse)
- Voyant Todd Clarke chasser Billy avec un lance-harpon

Si les investigateurs ne trouvent pas Billy, les enfants de Shugoran lui mettent la main dessus et le tuent le jour 12, avant de se diriger vers la ville de New York. S'ils parviennent à le trouver, il est possible que les monstres ou les agents de NWI les suivent jusqu'à la grotte.

Billy est terrifié et prêt à se battre pour sauver sa peau. Si les investigateurs tentent de lui parler, il commence à pleurer et met un peu de temps pour se calmer. Ses croassements ne sont qu'une parodie de langage humain, demandant à ses interlocuteurs de réussir un test d'*Anglais* pour pouvoir communiquer avec lui. Il peut parler aux investigateurs de la nuit de l'attaque de Celui qui Hante les Ténèbres, mais ne sait pas ce qu'était réellement la créa-

ture, ce qui est arrivé aux autres (il a fui) ni ce qu'est le cristal noir dans la boîte. Il refuse de se séparer du Trapézohédron Rutilant, étant devenu dépendant de ses énergies maudites ; il se battra pour le garder, mais s'arrêtera en cas de blessure et se mettra à se lamenter.

Si les investigateurs prennent le cristal à Billy, celui-ci les supplie de l'aider. Si le docteur Raithe est avec eux, elle se porte volontaire pour l'empêcher de finir dans un cirque ou pire encore. Avec ou sans elle, les investigateurs pourraient décider d'aider Billy à retourner dans la mer pour y rejoindre ses pairs. Ils n'y gagneront aucun point de Santé Mentale, leur altruisme étant contrebalancé par le fait qu'ils relâchent un ennemi potentiel. Voir la description de Billy Marsh à la page 135 pour plus de détails.

06. Le Trapézohédron Rutilant

Cette section contient diverses informations sur l'histoire du Trapézohédron Rutilant. Les investigateurs pourraient suivre cette piste après avoir entendu l'histoire de Floyd Jonas au sujet d'Ambrose Dexter. D'autres personnages dotés de la compétence *Mythe de Cthulhu* pourraient déjà connaître l'histoire de Robert Blake et commencer à enquêter sur sa mort. Au Gardien de décider quelles connaissances un investigateur doté de la compétence *Mythe de Cthulhu* peut rassembler au sujet du culte de la Sagesse étoilée une fois révélé son lien avec l'affaire ; il devra également déterminer quelles informations peuvent être obtenues en bibliothèques : des éléments sur le passé de Dexter, par exemple, seront plus faciles à trouver à l'Athenaeum de Providence qu'à la bibliothèque publique de New York.

Les grands sujets couverts par cette section sont Ambrose Dexter, Robert Blake, Edmund Fiske et le culte de la Sagesse étoilée.

Ambrose Dexter

- Un test de *Bibliothèque* permet de trouver un numéro du *Bulletin de Providence*, daté du 9 août 1934, recelant un article intitulé « Un homme tué par la foudre. » Selon le journal, un éclair particulièrement violent aurait tué Robert Blake dans sa chambre sur la rue College au cours d'un orage. Le métier de Blake semblait être « écrivain de livres d'horreur ». L'article mentionne un certain docteur Ambrose Dexter de Providence qui aurait émis l'hypothèse d'un acte criminel, une théorie rejetée par la police. Le rapport dit également que le visage de Blake était tordu par la peur : le médecin-légiste a déclaré qu'il s'agissait là d'un cas inhabituel de *rigor mortis*, Dexter jurant quand à lui que Blake avait vu une chose monstrueuse avant de mourir. Il est également mentionné le fait que l'écrivain défunt enquêtait sur l'Église du Libre-Arbitre et le culte de la Sagesse étoilée
- Un test réussi de *Bibliothèque* permet de trouver un vieux « Who's Who » de Providence contenant une courte biographie de Dexter. Ce dernier est né à Providence en 1898, le successeur d'une longue lignée de médecins respectés, et est devenu expert en folklore local. En 1935, le docteur Dexter a quitté sa ville natale pour se lancer dans d'autres affaires.
- Un test réussi de *Bibliothèque* dans un lieu contenant une collection complète de revues techniques et académiques permet de trouver plusieurs articles écrits par Dexter après qu'il a quitté Providence. Il a notamment publié plusieurs articles spéculatifs sur les applications de la puissance nucléaire dans divers journaux scientifiques et d'ingénierie entre 1944 et 1945
- Un vieux calendrier de l'université de Princeton de 1945 désigne un certain docteur Ambrose Dexter comme ayant donné une allocution sur « les applications pratiques du nucléaire dans l'arsenal militaire »
- Un autre test réussi de *Bibliothèque* permet de trouver le *Journal des physiciens du nucléaire* de mars 1946 dans lequel Dexter a écrit « Modélisation des contraintes thermales dans la génération d'énergie électrique. » Un test réussi de *Sciences formelles (Physique)* y trouve certains concepts clés de l'approche contemporaine des applications de l'énergie nucléaire
- Une réussite spéciale lors d'un test de *Bibliothèque* révèle une photographie du *New York Times* montrant Albert Einstein avec des collègues dans un restaurant chic. Un homme se trouvant à la table est flouté et surexposé, masquant ses traits comme s'il luisait. La légende dit « Einstein discute des théories des lois cosmiques avec le docteur Dexter »
- Un hebdomadaire national de 1948 mentionne Dexter comme faisant partie des « investigateurs du domaine de la physique nucléaire »
- En 1949, des articles discutant de l'ancien Projet Manhattan et du Projet Bombe-H désignent Dexter comme faisant partie des consultants
- Si un investigateur a des liens avec le FBI, il peut apprendre (la façon d'y parvenir reste au choix du Gardien) que le docteur Dexter est retourné à Providence en 1951, suite à un accident qui lui a infligé une étrange maladie. Il a disparu peu après. Des rapports des services secrets émettent l'hypothèse d'une défection en faveur de l'Union soviétique
- Un test réussi de *Bibliothèque* (ou un don gracieux du Gardien) fait ressortir un nouvelle article d'un seul paragraphe dans un *Bulletin de Providence* de 1951. Un intrus appelé Edmund Fiske aurait pénétré dans le domicile d'un certain docteur Dexter vivant au 114 de la rue Benefit. L'intrus a été retrouvé mort des suites d'une attaque cardiaque. Il semble que monsieur Fiske souffrait d'hallucinations et d'une santé défaillante. Aucun autre détail n'est disponible


Ambrose Dexter



- Des investigateurs liés aux agences des services secrets britanniques peuvent apprendre (la façon d'y parvenir est laissée au choix du Gardien) que le MI6 anglais avait découvert que Dexter était passé du côté des Communistes et qu'il développait des systèmes avancés d'armement pour leur compte. Les services secrets maritimes américains et le MI6 ont mené une opération top-secrète en 1973 qui a permis l'assassinat du traître dans une île du Pacifique Sud
- Des investigateurs pourraient se rendre à Providence pour voir s'il reste des indices dans l'ancienne demeure de Dexter au 114, rue Benefit. Cette rue possède encore plusieurs maisons historiques, y compris des demeures coloniales originelles et de nombreux exemples de bâtisses superbes du 19ème siècle. Melody Dexter, la nièce d'Ambrose Dexter, vit actuellement ici. C'est une femme encore vive malgré ses 75 ans, mais elle ne sait rien sur son oncle hormis le fait qu'il a quitté la ville en 1935. Le reste de la famille est décédé. La maison est grande et bien entretenue, mais ne contient aucun indice concernant le docteur Ambrose Dexter

Robert Harrison Blake

Des investigateurs férus d'occultisme ou qui lisent régulièrement des romans horrifiques peuvent faire un test de *Connaissance* (les autres doivent passer par un test de *Bibliothèque*) pour savoir que Robert Blake était un peintre et un auteur de roman fantastiques des années 1920-1930 originaire de Milwaukee. En 1928, son recueil de nouvelles *Le Dévoreur des Étoiles* fut publié par les presses de l'université Miskatonic :

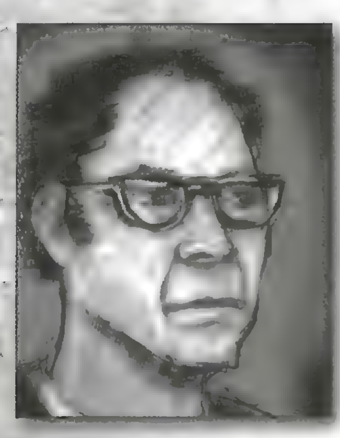
- Le livre de Blake peut être obtenu via un test de *Chance* à 20 % ou une réussite spéciale lors d'un test de *Bibliothèque* effectué dans une librairie ou une bibliothèque. Le recueil contient les histoires « Le fouisseur du dessous », « L'escalier dans la crypte », « Shaggai », « Dans la vallée de Pnath » et « Le Dévoreur des Étoiles. » Le livre contient des illustrations d'étranges paysages et de monstres inhumains dessinés par l'auteur lui-même. Les histoires contiennent des références cachées au Mythe de Cthulhu ; un lecteur peut ajouter 1 % à son score de *Mythe de Cthulhu* en échange de 1 point de Santé Mentale. Elles recèlent également de vague descriptions de Chthoniens, de Goules, de Shans et de Vampires stellaires. Sur un test réussi d'*Intuition*, les investigateurs trouvent une copie du « Dévoreur des étoiles » reliée en un seul livre de petite taille et dédicacée « A Edmund Fiske, ami de longue date et compagnon d'écriture »
- Un Gardien considérant que les récits de Lovecraft existent dans son univers fictif (par exemple considérant qu'Arkham House existe dans le monde du jeu) peuvent également faire de Blake un ami de l'écrivain
- Un test réussi de *Bibliothèque* permet de trouver le *Bulletin de Providence* du 9 août 1934 contenant l'histoire « Un homme tué par la foudre. » Pour plus de détails, voir le premier paragraphe de la section « Ambrose Dexter » p. 147
- Des investigateurs réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* ou de *Sciences occultes* se souviennent avoir entendu dans certains cercles que la mort de Blake résultait d'une enquête qu'il menait sur une organisation appelée la Sagesse étoilée. Le défunt avait déjà affronté le Mythe auparavant, mais il aurait cette fois-ci lâché une entité terrible qui l'aurait traqué et tué
- Tous les proches de Blake sont morts. Ses quelques biens ont été liquidés pour payer ses frais d'enterrement. Le Gardien peut décider si des investigateurs à la recherche de ses biens trouvent des objets intéressants. Il possédait une copie du *De Vermis Mysteriis*, avec lequel lui et un ami ont accidentellement invoqué un Vampire stellaire. Blake s'est enfui, mais son camarade a été tué. Peut-être le tome se trouve-t-il toujours à Providence, caché dans quelque recoin poussiéreux au fond d'un placard de la mairie

Edmund Fiske

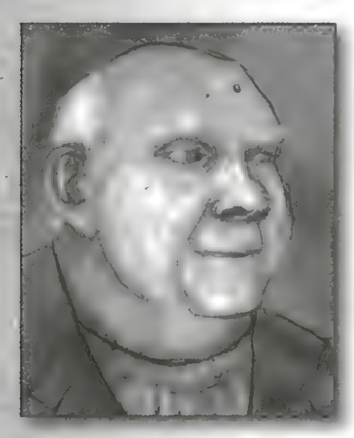
Les investigateurs pourraient vouloir rechercher des informations sur Fiske à cause des articles relatant l'effraction au domicile de Dexter. S'ils ont trouvé la dédicace dans la version reliée du « Dévoreur des étoiles » de Blake, ils n'ont que d'avantage de raisons d'enquêter.

Des tests de *Bibliothèque* ne révèlent aucune nouvelle ni publication au nom de Fiske ; parcourir des listes d'homonymes ne débouche sur aucune piste, à moins de croiser ces listes avec des bases de données contenant des informations d'avant 1951. Si des investigateurs ont accès à des bases de données d'agences de sécurité, il leur faut quelques heures pour apprendre que l'homme qu'ils recherchent vivait à Chicago dans l'Illinois. Il y a eu de nombreux Fiske dans la ville à l'époque, mais tenter de suivre toutes ces pistes peut permettre de retrouver le frère du défunt (voir plus bas, ou demandez une réussite spéciale en *Volonté* pour le trouver sans l'aide d'une quelconque agence gouvernementale).

Les investigateurs peuvent également aller trouver la police de Providence. Sur un test de *Droit* réussi ou avec une compétence de communication appropriée (un bonus de 20 % leur est offert s'ils sont amis avec le capitaine Stevenson), ils obtiennent la coopération des agents et accèdent aux archives publiques pour y faire des recherches sur l'effraction du domicile de Dexter par Fiske en 1951. Les informations sont pour le moins parcellaires (des investigateurs réussissant un test d'*Intuition* pensent que le rapport a été volontairement élagué pour couvrir quelqu'un). Il mentionne le fait que Fiske était de Chicago et qu'il avait un frère du nom de Tarleton Fiske, vivant au 654 rue Saxon dans la même ville. Le reste du rapport dit que Fiske est entré dans la demeure de Dexter en brandissant une arme à feu et en déclarant que le docteur était le roi de la Mafia. Dexter a tout de suite vu que son agresseur était malade et a tenté de le calmer, mais le malheureux a alors eu une attaque cardiaque. Le rapport ajoute que Fiske prenait vraisemblablement des drogues, ce qui aurait entraîné son état de santé précaire et provoqué l'arrêt car-



Edmund Fiske



Tarleton Fiske

diaque. Aucun test en laboratoire n'a cependant été demandé pour corroborer ces théories. En fait, il semble n'y avoir aucun rapport d'un quelconque médecin-légiste. L'inspecteur en charge de l'enquête, Walter Greer, est mort depuis dix ans.

Les investigateurs peuvent tenter d'appeler Tarleton Fiske. L'homme est en vie mais n'a pas le téléphone ; ils leur faut donc voyager jusqu'à Chicago pour pouvoir parler au reclus.

L'homme est âgé d'au moins soixante-dix ans. Il passe la plupart de son temps à écrire de la poésie et à se promener. Il se méfie des étrangers, mais un test réussi de *Persuasion* ou une petite discussion introductive le rassurent et il les laisse entrer chez lui. Menacé, il crie pour appeler la police.

Si les choses vont comme il faut, Tarleton décrit son frère Edmund. C'était un écrivain d'histoires horrifiques, un homme paisible, quelque peu retiré. Il est devenu anxieux et déprimé quand son bon ami, Robert Blake, est mort. Blake était lui aussi écrivain, et Fiske disait qu'il avait été tué par la foudre. Tarleton a découvert que son frère était malade mentalement quand ce dernier a commencé à parler d'assassinat perpétré par une « chose. » Edmund avait même engagé un détective privé appelé Ogden Purvis pour trouver des informations sur la mort de Blake (des recherches révèlent que Purvis est mort depuis longtemps et n'a aucun parent encore en vie). Il disait à Tarleton qu'Ambrose Dexter était sans doute lié à la mort de son ami, et qu'il ne s'arrêterait qu'après avoir découvert la vérité. Il a fini par sombrer dans la folie et sa santé a commencé à décliner. C'est tout ce dont Tarleton se souvient. Si on lui demande s'il a gardé quoi que ce soit ayant appartenu à son frère, il dit détenir d'étranges livres ; Edmund ne possédait pas grand chose d'autre de toute façon. Il ajoute qu'avant la mort de son frère, ce dernier avait dépensé presque toute sa maigre fortune dans ces ouvrages, cherchant quelque chose à propos d'une gemme maudite. Tarleton a vendu la plupart des livres mais il a gardé ceux dans lesquels son défunt frère avait écrit.

L'homme se dirige vers une bibliothèque et en sort trois livres. L'un d'entre eux est un ouvrage d'archéologie par un certain professeur Bowen, un autre est un ancien tome relié en cuir et écrit en latin. Le dernier est le Nouveau Testament. Pour plus d'informations sur ces ouvrages, voir l'encadré ci-dessous.

Les trois livres conservés par Tarleton Fiske

Fouilles des premières dynasties égyptiennes

En anglais, écrit par le professeur Enoch Bowen, 1842.

Ce texte d'archéologie mélange science, spéculations et légendes occultes. L'auteur y décrit les anciennes croyances et les légendes des obscurs débuts de l'Égypte. Il a organisé des fouilles dans la région des Collines de Nod près du Nil et y a découvert des traces de divinités précédant celles que les hommes connaissent. Ces entités étaient porteuses de chaos et de destruction. Bowen pensait être sur le point de découvrir une ancienne réserve d'artefacts mystiques, un endroit dont les cercles occultes connaissent l'existence depuis longtemps. Il mentionne brièvement un objet appelé le Trapézohèdron Rutilant, une gigantesque pierre précieuse sensée avoir le pouvoir d'appeler les anciens dieux des ténèbres dans le royaume des hommes.

Le lecteur voit que les marges des dernières pages sont couvertes de notes gribouillées dans une écriture horrible que Tarleton identifie comme appartenant à Edmund. Lire ces notes nécessite un test réussi d'*Anglais* et du temps : « Il doit l'avoir trouvé, et l'avoir ramené avec lui. » « Le Labyrinthe de Kish ? » « Bowen a lancé la secte de la Sagesse étoilée. » « Celui qui Hante les Ténèbres. » Sur la dernière page, Fiske a rédigé de plus longues notes (voir l'« Aide de jeu de la Raison n°7a et 7b » ci-contre).

Langue : anglais
Lieu : domicile de Tarleton Fiske
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Extractus Alsophocus

Code à base latine, auteur inconnu, relié en Europe centrale vers 1517, page titre arrachée. Le livre est fait de passages recopiés du *Tome Noir d'Alsophocus*. L'œuvre originale a été traduite à partir d'un parchemin détenu par le grand sorcier Alsophocus d'Erongill. Les extraits relatent en détails l'histoire du Trapézohèdron Rutilant, de ses origines sur Yuggoth aux temps de Nitocris. Il met également en avant les pouvoirs connus du cristal et la façon dont il peut être utilisé contre Celui qui Hante les Ténèbres (voir les pages 124). Au milieu du livre se trouve une feuille de papier à lettre avec une note (« Aide de jeu de la Raison n°8a » p. 153) de la main de Fiske. En bas de la page est écrit un poème, avec au-dessus d'étranges sigles mystiques. Sur un test réussi d'*Intuition*, un investigateur réalise que ces signes et ces lettres cachent une clé cryptographique permettant de comprendre l'*Extractus* ; avec elle, le traducteur peut diviser par deux la Complexité de l'ouvrage.

Langue : latin crypté
Lieu : domicile de Tarleton Fiske
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : aucun

La Bible du Nouveau Testament

En anglais, édition poche ordinaire, imprimée en 1948. Un ruban sert de marque-page et a été placé à deux pages de la fin du livre, au chapitre Révélation qui traite de la venue de l'Antéchrist. Le passage détaille la venue de cet être quand les Juifs reviendront à Jérusalem, que les étoiles tomberont du ciel et que l'Empire Romain s'élèvera à nouveau. Une petite feuille pliée se trouve entre les pages, écrite de la main de Fiske (voir l'« Aide de jeu de la Raison n°8b » dans l'encadré p. 153).

Langue : anglais
Lieu : domicile de Tarleton Fiske
Complexité : Aucune (00 %)
Durée : Heures
Mythe : 0
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Le culte de la Sagesse étoilée

Les informations suivantes peuvent être trouvées grâce à des tests réussis de *Bibliothèque* :

- Si le jour 12 est passé, des investigateurs fouillant Internet peuvent sur un test réussi de *Bibliothèque* ou d'*Informatique* trouver la page d'accueil du site de la Sagesse étoilée ! Voir la section 08 à la page 157, « Les agissements de David »
- La Sagesse étoilée a été lancée par un certain professeur Enoch Bowen en 1844. La secte principale était située dans l'Église du Libre-Arbitre de Federal Hill, à Providence
- Faire des recherches sur Enoch Bowen permet de trouver un article de 1844 écrit par un archéologue rival. Ce dernier y raconte que l'étude de l'archéologie doit rester une science et ne devrait pas servir de prétexte aux opportunistes et aux aventuriers souhaitant exploiter la population. Il y cite Enoch Bowen comme un exemple typique de ce genre de personne mal intentionnée ; Bowen est pour lui un occultiste plus intéressé par la construction d'un culte que par la science. Il détaille comment Bowen a prétendu avoir trouvé une tombe ancienne d'un « pharaon oublié » et ramené un cristal « brillant dans le noir. » Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* laisse entendre que ces termes pourraient faire référence au mythique Trapézohédron Rutilant de Nephren-Ka, et que le cristal serait capable d'invoquer un démon des ténèbres appréciant les sacrifices d'enfants
- Sur un test réussi de *Chance* à 60 % et de *Bibliothèque*, un investigateur tombe sur un livre intéressant : *Sectes mystiques*, publié en 1857, énumère de nombreux cultes à travers les États-Unis et propose une petite entrée sur la secte de la Sagesse étoilée. « Ils possédaient un cristal trouvé en Égypte ; ils le considéraient comme sacré et en regardant à l'intérieur, les membres croyaient pouvoir appeler une entité connue sous le nom de Celui qui Hante les Ténèbres, susceptible de partager de terrifiants secrets avec ses initiés. Cette entité ne pouvait être invoquée que dans des ténèbres absolus, et pouvait être bannie en se voyant exposé à la lumière
- Juillet 1844 : le *Bulletin de Providence* mentionne le rachat de l'Église du Libre Arbitre sur Federal Hill par le professeur Bowen. La communauté italienne aurait été scandalisée par le lieu choisi pour l'installation du culte ; un certain prêtre O'Malley de l'Église de Spirito Santo racontait alors que le culte adorait le diable en personne
- Août 1853 : le *Bulletin de Providence* parle d'une enquête concernant la secte de la Sagesse étoilée. Les investigateurs ne trouvent aucun lien clair avec les nombreuses disparitions d'enfants dans la région
- Octobre 1865 : le *Bulletin de Providence* note la mort du professeur Enoch Bowen de cause naturelle. Une fille encore en vie, Aseneth Bowen, est mentionnée
- Mars 1872 : le *Bulletin de Providence* a publié une histoire sur les rumeurs de sorcellerie impie au sein de la population italienne de Federal Hill. L'article parle de sacrifices sanglants pratiqués par un culte anonyme dans la région ; aucune arrestation ni accusation n'a été lancée
- Avril 1877 : le *Bulletin de Providence* comporte un petit article sur les relations se dégradant entre les autorités et la Sagesse étoilée. Il parle de pressions publiques sur le pouvoir pour faire fermer l'endroit
- Juin 1878 : un livre écrit par le père O'Malley est trouvé, *La Venue de la Bête.* Y sont détaillées nombre de théories au sujet des prophéties sur l'Antéchrist ; le culte de la Sagesse étoilée y est vu comme une bande d'adorateurs modernes de Satan voulant que la Bête règne sur le monde. La plupart des informations qu'il contient se trouvent dans l'encart « Le thème de l'Antéchrist » aux pages 152, excepté bien sûr les informations datant d'après la publication du livre
- Des investigateurs se rendant à Providence pour faire des recherches sur l'Église du Libre-Arbitre découvriront que l'endroit a été entièrement détruit. A sa place s'étend désormais un parking. Les archives de la ville indiquent qu'en 1937 l'église a été rasée jusqu'au sol par les autorités qui géraient la propriété condamnée
- Les investigateurs pourraient vouloir fouiller les archives de Spirito Santo à Providence. Le père Angelo est le prêtre actuel de Spirito Santo. Il autorise les investigateurs à examiner les archives sur un test réussi de *Persuasion.* Lui-même n'a entendu que des rumeurs sur le culte maléfique (« on raconte qu'ils adoraient le Diable »). Il aide les investigateurs à trouver les écrits du père O'Malley remontant aux années 1850 : « La Sagesse étoilée... les étoiles de l'Enfer...

Regardant d'un air moqueur la lune tandis que les bêtes lui faisaient fête et léchaient ses mains. Son essence réside dans une caverne au centre du monde, accompagnée de flûtistes stupides...

Le Puissant Messager des Grands Anciens et des Dieux extérieurs. Méprisant ses maîtres. Riche d'un millier de formes différentes, le Chaos Rampant...

Maître du sous-monde, seigneur de la nuit et protecteur des sorciers !

Ils ont effacé toutes les références à ce dieu et donné ses attributs à d'autres divinités comme Set et Thoth.

« Ne serait-ce pas un avatar de Nyarlathotep, lui qui dans la Khem antique et sombre alla jusqu'à prendre la forme d'un homme ? »

Aide de jeu de la Raison n°7a
Première série de notes écrites par Fiske

Aide de jeu de la Raison n°7b
Deuxième série de notes écrites par Fiske

Enoch est mort en 1865. Pourquoi est-ce que la chose ne l'a pas utilisé ? Attendait-elle quelqu'un en particulier ? Peut-être que les étoiles n'étaient pas prêtes ? La secte a grandi même après sa mort. Qui sait les noms et les lieux derrière lesquels les vers se cachent et attendent ? Il pourrait pourtant s'agir seulement de fiction... mais il y a tant de preuves ! Je dois parler à Dexter. Tous les autres sont morts.

L'église a été rasée jusqu'aux fondations en 1936 1937. Le père Merluzzo a montré à mon ami les archives de Spirito Santo. « La Sagesse étoilée... les étoiles de l'Enfer... invoquant à travers ces étoiles une ombre venue de l'Enfer lui-même, mais craignant le pouvoir de Dieu qui se manifeste dans la Lumière. » Elle est maintenant dehors, et ne craint aucune lumière... pourrai-je l'arrêter avant qu'elle détruise le monde ? J'ai déjà retracé beaucoup de ses actions grâce aux articles que j'ai lus... Quelles nouvelles diableries cette chose concocte-t-elle pour surpasser la menace de l'Armageddon nucléaire ? J'en tremble rien que d'y penser.

Le thème de l'Antéchrist

Et je me tins sur le sable de la mer.
Et je vis monter de la mer une bête
Qui avait dix cornes et sept têtes...
– Apocalypse 13:1

Le Gardien peut mêler une thématique et une imagerie biblique et apocalyptique à l'intrigue ; les machinations de Nyarlathotep ont certainement donné naissance à toute une série de prophéties sur la fin du monde. Les éléments suivants peuvent être introduits dans la partie par divers personnages crées tout spécialement pour l'occasion comme des théologiens, des membres du clergé chrétien, des sceptiques, des occultistes, etc. Le parapsychologue Bookenhagen de La Malédiction et le père Merrin de L'Exorciste sont d'excellents exemples de personnages de ce type. Mener des recherches poussées sur la Bête et parler avec des experts au sujet de la fin des temps pourrait attirer l'attention de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme (voir « La vérité vous libérera » pour plus de détails sur cette société secrète).

- L'Antéchrist est le nom d'une entité démoniaque qui est sensée précéder la deuxième venue du Messie. Son origine est essentiellement liée aux textes bibliques, notamment au Livre de la Révélation.
- Certains textes araméens disent que l'Antéchrist est aussi connu sous le nom de « la Bête. » Celle-ci est sensée naître de l'ange du mal, Samael, et de sa compagne Isheth Zenunim, la Putain de Babylone. Samael apparaîtrait sous différents noms et déguisements à travers le monde, répandant la corruption partout sur son passage.
- Les passages de la Révélation traitant de l'Antéchrist le décrivent comme une immense bête émergeant de la mer, dotée de dix cornes et de sept têtes parées d'autant de couronnes. Certains érudits interprètent la mer comme représentant le monde des politiques, les cornes une confédération de nations et les sept têtes les sept leaders les plus puissants du monde, lesquels offriront leur allégeance au monstre. Certains pensent que le monde des multinationales remplit également ces critères, les cornes représentant le monde des affaires et les têtes les capitaines de l'industrie.
- Une minorité d'experts, généralement issus des rangs des fanatiques religieux et des imposteurs, voient la description de la Bête comme une chose à prendre au pied de la lettre. Par exemple, une défunte secte de moines mystérieux écrivit que la créature était liée au Grand Sphinx d'Égypte. Ces individus avaient appris que le Sphinx était aussi connu sous le nom d'Abu Hol, le Père de la Terreur, lequel pouvait également être une représentation de l'Antéchrist.
- De nombreux humains se sont vus accorder le titre d'Antéchrist, de Néron à Napoléon. Le nombre 666, associé à l'entité, est la valeur numérique du nom hébraïque de Néron (selon la Gematria, la pratique kabbalistique qui consiste à associer les valeurs mystiques des mots aux nombres afin de découvrir leur relation avec d'autres noms/objets). Quand ils se déguisent ou prennent un autre nom, le Malin et ses séides jouent avec leur propre nom de différentes façons, utilisant une valeur numérique, un anagramme ou un lien symbolique (par exemple, M. Dark, Sam Soude = Asmodeus, Louis Cypher = Lucifer, etc.).
- Un livre rare du professeur Ali Kafour, conservateur du musée du Caire dans les années 1920, souligne les similarités entre les légendes sur l'Antéchrist et le retour d'un pharaon connu sous le nom de Nephren-Ka. Ce dernier était un sorcier qui vénérait d'anciens dieux maléfiques. Il devait revenir d'entre les morts deux millénaires après son décès, annonçant ainsi la Fin des Temps. Un descendant de Nephren-Ka, Nophru-Ka, prophétisa la venue de la Bête, qui dévasterait la Terre en ne laissant que ruines dans son sillage.
- La Bible associe également l'Antéchrist avec la ville maudite de Chorazin en Israël ; ce serait en fait l'endroit où naîtra le monstre. Certains occultistes un peu bizarre prétendent que ce site est l'endroit où Ludwig Prinn a appris à contrôler des créatures invisibles. De fait, de nombreux satanistes disent qu'il existait autrefois un pèlerinage rituel se terminant dans la ville, lequel permettait de demander au Prince de l'Air de gagner des pouvoirs de sorcellerie et de recevoir un serviteur démoniaque. Certains para-psychologues illuminés pensent que la ville est située dans une zone où les barrières dimensionnelles sont « affaiblies » et où des forces extra-terrestres peuvent passer dans notre réalité.
- La ville de Megiddo est également liée à la venue de l'Antéchrist, étant l'endroit où est sensé commencer l'Armageddon, la bataille apocalyptique entre le bien et le mal à la fin des temps. Les ruines sont situées dans une passe étroite près du Mont Carmel en Israël. La passe se trouve dans la vallée de Jezreel. Le mot Armageddon est un dérivé de l'hébraïque har-megiddo qui signifie « la colline de Megiddo ».
- En plus de l'Antéchrist, l'Ancien Testament désigne Gog et Magog comme les leaders des Cohortes du Mal. Certains les voient comme des génies militaires humains, tandis que d'autres les considèrent comme des démons.
- Les archéologues et les historiens estiment que les visions de grandes batailles sanglantes d'Armageddon dérivent des souvenirs traumatiques de raids ayant réellement eu lieu aux débuts de l'histoire de Megiddo. Puissante cité-état des princes cananéens, elle occupait une position-clé sur les routes commerciales de puissantes nations. En 1500 avant J.C., elle se joignit aux ennemis de l'Égypte contre le pharaon Thoutmôsis II. Ce dernier la traversa avec ses armées, massacrant ses ennemis. Les habitants de Megiddo furent traités avec violence et beaucoup furent passés au fil de l'épée.
- Vers la fin du siècle, la première expédition archéologique à Megiddo fut financée par le Kaiser Wilhelm II et menée par Gottlieb Schumacher. On raconte que des artefacts furent sortis illégalement du site par quelques membres de l'expédition ; la plupart de ces objets sont sensés se trouver dans des collections privées, bien que l'un d'entre eux, une dague, fut vendu aux enchères par la Sotheby's en 1974. La lame est décrite comme appartenant à un groupe d'armes semblables, faites d'un alliage spécial ressemblant au bronze. D'anciennes runes hébraïques ont été gravées sur la poignée de ces reliques, ressemblant à des symboles de protection contre les forces démoniaques.
- La seconde expédition eut lieu dans les années 1920 et fut menée par l'Institut oriental de l'université de Chicago et financée par John D. Rockefeller Junior. L'objectif des archéologues était de découvrir l'histoire de la ville de ses origines néolithiques jusqu'aux temps de l'Empire perse. Une découverte controversée ne fut jamais publiée ; elle faisait la preuve de l'existence d'un raid précédent sur Megiddo, précédant l'attaque de Thoutmôsis II. Des tablettes de pierre gravées racontaient l'histoire des tentatives du pharaon Nephren-Ka pour étendre son empire aux pays avoisinants, y compris par la mise à sac de Megiddo. Les princes cananéens voulurent se venger du sinistre despote et firent forger des couteaux que leurs prêtres chargèrent de forces mystiques. Ces armes furent offertes au jeune Snefru (fondateur de la Quatrième Dynastie égyptienne), lequel les utilisa conjointement à l'aide de ses propres dieux pour renverser le Pharaon noir. Cette information ne fut jamais révélée par l'expédition à cause du vol des tablettes. Quelques locaux participant aux fouilles furent arrêtés et accusés d'association avec un gang de voleurs d'antiquités, et leurs histoires à propos de grandes créatures à ailes de chauve-souris emportant les artefacts ne firent que confirmer leur culpabilité aux yeux des autorités.
- Une troisième expédition se trouve actuellement à Megiddo. Elle est due aux efforts joints des universités de Tel Aviv et de Pennsylvanie et a commencé en 1992.

Le grand dragon rouge et la bête venue de la mer par William Blake, 1805. Tiré de la Collection Rosenwald. Tous droits réservés Conseil d'administration de la National Gallery of Art, Washington DC.



Je ne pourrai pas traduire ce livre à temps. J'ai reconnu le poème de la prophétie, et cela m'offre une clé pour décrypter le reste. Purvis dit que Dexter est revenu à Providence. Je vais devoir utiliser des moyens physiques pour régler cette affaire. La prophétie est presque accomplie ; je dois l'arrêter maintenant, avant que la dernière partie ne se réalise.

Et enfin du fond de l'Égypte est venu ;
L'étrange Homme Noir que les hommes adoraient ;

Plein de silence, de maigreur et de fierté étrange,

Et de vêtements aussi rouges que le feu mis à nu.

Les foules se pressaient, avid impatientes de le servir,

Mais le quittant, oubliaient ce qu'il avait dit ;

Tandis que traversaient les nations ils rapportaient,
Que des bêtes sauvages le suivaient et lui léchaient les mains.

Bientôt dans la mer commença une grossesse immonde ;
Au coeur de terres oubliées où de maigres flèches d'or se dressaient ;

Le sol se fendit, et de folles aurores roulèrent,

Jusqu'aux citadelles tremblantes des hommes.

Alors, broyant ce qu'il tentait de modeler,

Le Chaos imbécile balaya la poussière terrestre.

Aide de jeu de la Raison n°8a :
notes de la main de Fiske, laissées dans L'Exode



« Quand les Juifs retournent à Zion,
Quand une comète emplit le Ciel,
Quand le Saint Empire Romain renaît,
Alors vous et moi devons mourir.

Du fond de la Mer éternelle il s'élève,
Créant des armées sur chaque rivage,
Retournant l'homme contre son frère,
Jusqu'à ce que d'hommes il n'y ait plus. »

L'autre poème est presque identique ! La naissance néfaste dans l'océan, la montée de l'antéchrist du fond des eaux, tout correspond !

Je dois détruire le Malin avant qu'il ne soit trop tard !

Aide de jeu de la Raison n°8b :
notes de la main de Fiske, laissées dans Le Livre de la Révélation



Le docteur Wilma Gray

invoquant à travers ces étoiles une ombre venue de l'Enfer lui-même, mais craignant le pouvoir de Dieu qui se manifeste dans la Lumière. »

- Des investigateurs possédant des livres liés au Mythe de Cthulhu peuvent les parcourir à la recherche d'informations sur Celui qui Hante les Ténèbres. Pour réussir à en trouver, ils doivent faire un test sous un pourcentage égal au score de Mythe du livre x3. En cas de réussite, le livre révèle que Celui qui Hante les Ténèbres est décrit comme « détenant toutes les connaissances. » En échange, la créature demande des sacrifices monstrueux, les enfants humains ayant sa préférence. La lumière pourrait le renvoyer dans son sombre royaume. Sur une réussite spéciale, le livre nomme l'entité « Celui qui amène la Fin des Temps, l'avatar de Nyarlathotep » (à la discrétion du Gardien, les investigateurs peuvent faire un test séparé pour trouver les informations sous « Histoire ancienne » aux pages 124; ces données s'arrêtent cependant à la mort de Nitocris ou à la date de publication de l'ouvrage, selon lequel des deux advient en premier).

07. Thérapie par le jeu

Le jour 2 ou le jour 3, David et Sam sont probablement transférés à l'hôpital pour jeunes malades (HJM), un lieu fictif situé dans le centre de Manhattan. Pour commencer, ils sont placés dans une unité d'observation fermée. Le docteur Wilma Gray a la charge de leur cas.

Département psychiatrique du HJM

L'unité pour patients internés se trouve au neuvième étage de l'hôpital. Elle contient huit lits en salle ouverte, et cinq lits dans des salles d'observation fermées. Il y a également trois salles d'entretien dotées de miroirs sans tain afin de protéger les observateurs. Le personnel est constitué d'infirmières, de spécialistes des enfants et des adolescents, d'un travailleur social et de psychiatres. Une salle de repos contient des jeux de plateau, une table de ping-pong, un billard et une grande télévision. Les cassettes vidéo, CD et DVD sont stockés dans la salle des infirmières. L'étage contient également une salle pour fumeurs, et le personnel accompagne fréquemment des patients jusqu'à une cour lors de sorties programmées (cela leur apporte un peu d'air frais même s'ils n'ont pas le privilège de pouvoir sortir).

La clinique pour patients extérieurs/l'hôpital de jour qui se trouve au neuvième étage est ouverte de 9h00 à 17h00, bien que certains membres du personnel commencent plus tôt ou plus tard. Il y a une salle d'attente dotée de divers magazines, livres, etc. ainsi que d'une télévision branchée en permanence sur Disney Channel. Un réceptionniste se charge d'appeler les docteurs, travailleurs sociaux, etc. quand leurs clients arrivent. Il y a onze bureaux privés, mais aussi des salles d'observation pour les thérapies de groupes, familiales et individuelles où les patients peuvent être observés à travers les miroirs sans tain et enregistrés grâce à un circuit de télévision fermé.

Le docteur Wilma Gray

Le docteur Gray est une psychiatre reconnue s'occupant des enfants et des adolescents ; elle s'est spécialisée dans le traitement des enfants souffrant de troubles de stress post-traumatiques (TSPT). Elle se voit à ce titre demander de s'occuper des deux survivants du massacre du camp, Sam Gillian et David. C'est une excellente thérapeute dotée de véritables compétences de communication. Durant les jours suivant l'arrivée des enfants, le docteur Gray tente de rencontrer leurs parents si possible, pour glaner des informations générales. Elle peut également rédiger des lettres de recommandations pour ces derniers, afin qu'ils puissent se faire aider si leur détresse devient trop importante. C'est une professionnelle qui ne mélangera pas sa vie privée avec ses devoirs ; par exemple, elle ne finira pas dans le lit d'un investigateur lié à l'affaire ! (bien sûr, si Nitocris se fait plus tard passer pour elle, la reine maléfique peut n'avoir aucune objection à ce sujet ; voir les pages 160). Le bureau du docteur Gray se trouve au neuvième étage, comme montré sur le plan ci-contre.

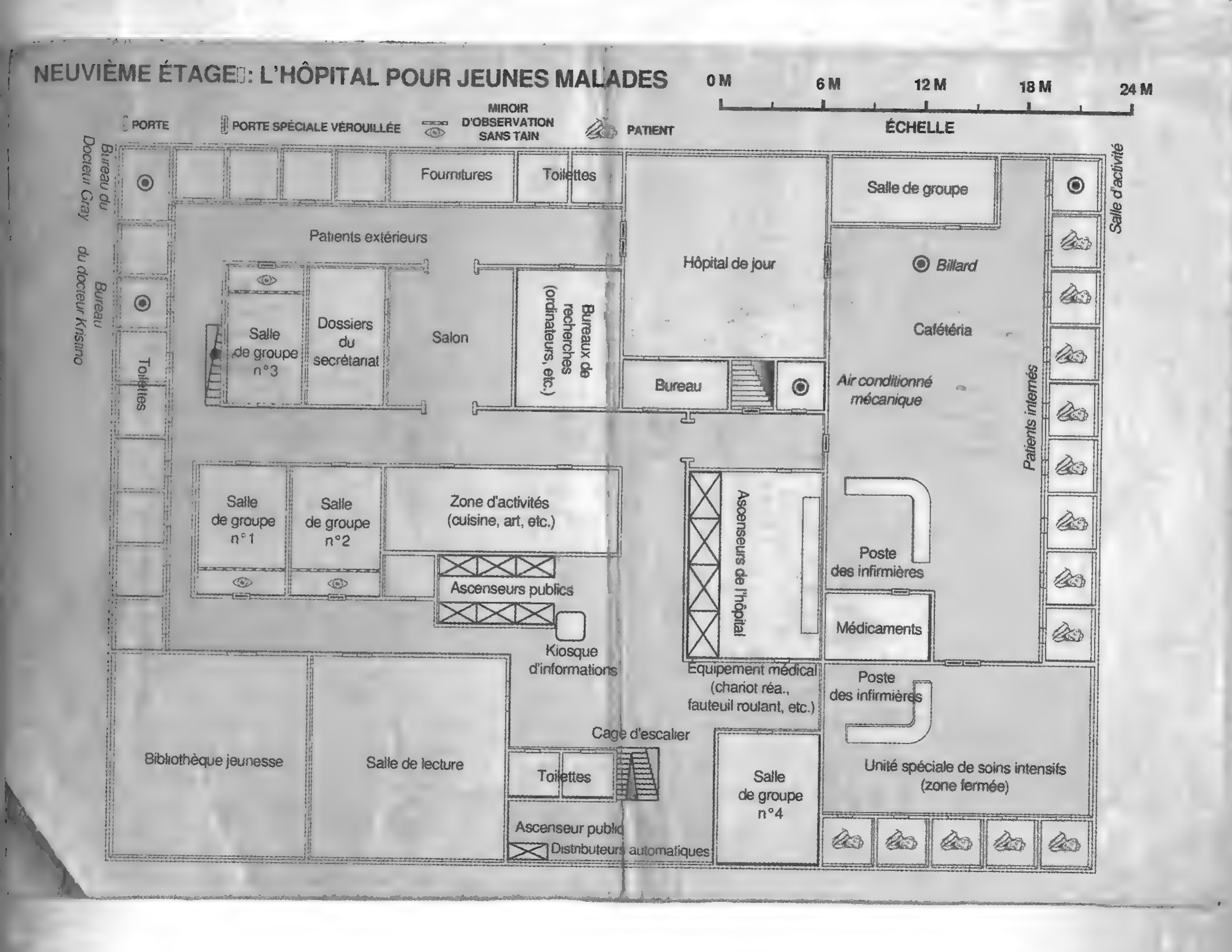
Wilma est heureuse de voir David récupérer rapidement, mais elle commence à se méfier de lui au fil du temps. C'est à ce moment-là que Nitocris se débarrassera du bon docteur par l'intermédiaire de monsieur Sirahk, à moins que David ne se charge de son cas. Si le docteur Gray n'est pas tuée ou kidnappée, elle commencera à examiner les faits cachés derrière le désastre du camp, surtout si elle survit à un attentat. Elle pourrait devenir une alliée des investigateurs.

Elle connaît des bibliothécaires s'occupant de la section des livres rares à l'université de New York, où elle a effectué des recherches pour un papier sur les images archétypales dans les contes de fées historiques. A la discrétion du Gardien, cela peut lui permettre d'accéder à des copies de tomes du Mythe faisant référence au Trapézohédron Rutilant et à Celui qui Hante les Ténèbres.

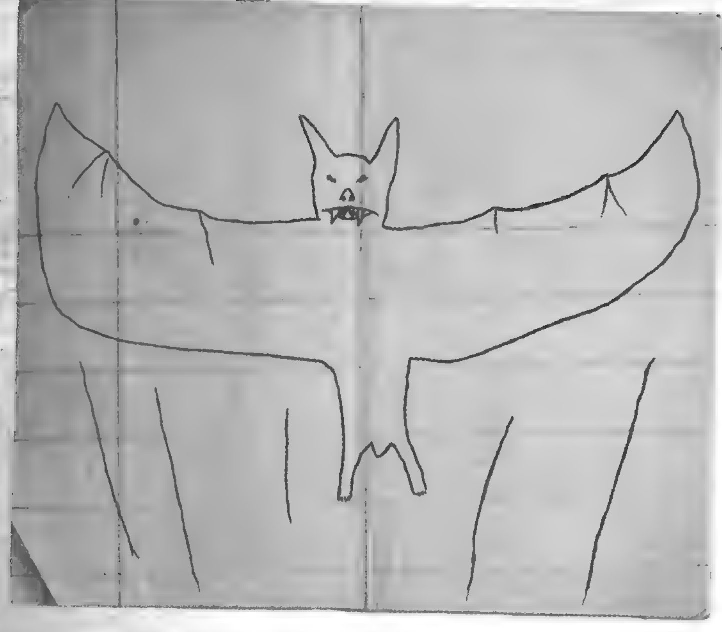
Le docteur Gray filme toutes ses sessions en salle d'observation. Elle garde les enregistrements dans son bureau.

Sam Gillian

De la même façon que pour Shawna Applegate, Sam voit son état clinique s'améliorer à chaque test réussi de *Psychiatrie* (une tentative tous les deux jours). Le Gardien peut modifier ce programme pour obtenir un effet dramatique :

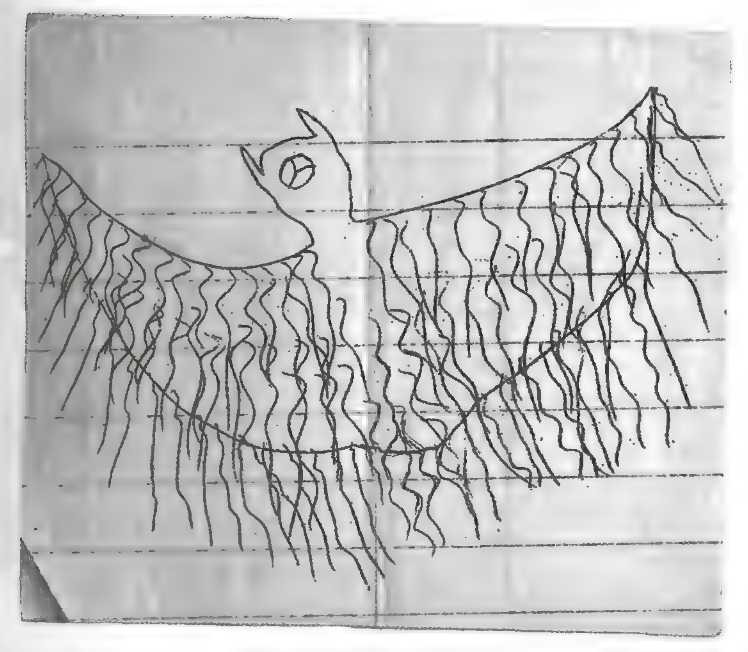


- ***Aucun test de Psychiatrie réussi*** : Sam est terrifié par l'obscurité. Il attaque tous ceux qui tentent d'éteindre les lumières et hurle jusqu'à ce qu'elles soient rallumées. Le reste du temps, il garde le silence. Il fixe souvent la fenêtre jusqu'à ce que le jour se lève, puis il s'endort. Il perd régulièrement le contrôle de sa vessie quand il est énervé. Il mange très peu et un diététicien doit le prendre en charge. Le docteur Gray dit qu'il souffre de graves troubles dus au stress : elle recommande d'utiliser des sédatifs légers, de laisser les lumières allumées, de rétablir lentement le contact et de ne pratiquer que des procédures non-invasives telles que des analyses d'urine. Il reste en tenue d'hôpital et en sous-vêtements
- ***2 tests de Psychiatrie réussis*** : Sam se calme un peu. Il s'exprime en phrases courtes mais ne parvient pas à se souvenir de qui il est ou de où il se trouve. Il reste apeuré, terrifié par le noir. Il a des flash-backs d'un monstre hideux qu'il ne peut décrire, souffre de cauchemars terribles durant le jour, quand il dort, et tente toujours de rester éveillé toute la nuit. Il se montre plus coopératif et les infirmières lui laissent une veilleuse. Sam panique quand il voit du poisson ou des fruits de mer dans ses repas ou à la télévision (il se souvient de l'horrible visage de Billy). Le docteur Gray dit qu'il souffre d'amnésie dissociative ; elle le garde en unité de soins intensifs mais autorise la venue de visiteurs accompagnés par du personnel soignant
- ***5 tests de Psychiatrie réussis*** : Sam commence à parler normalement. Il est toujours terrifié par les ténèbres et la vie marine déclenche des flash-backs. Il dessine à longueur de temps des représentations d'une étrange chose chauve-souris (voir l'« Aide de jeu de la Raison n°9 » page suivante). Un investigateur regardant ces dessins et réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* pense qu'ils peuvent représenter un Byakhee, à moins d'obtenir une réussite spéciale, auquel cas ces derniers lui rappellent quelque chose vue dans un vieux tome du Mythe, une créature appelée Celui qui Hante les Ténèbres. Sam dit se souvenir d'avoir été au camp et de Chester, David et lui partant avec Billy Marsh pendant la nuit pour aller voir quelque chose. Il ne se souvient pas de ce qui s'est passé ensuite (si quelqu'un dessine un œil à trois lobes devant lui, il panique et retourne à son état d'origine quand il n'avait encore bénéficié d'aucuns soins psychiatriques). Le docteur Gray dit que Sam peut être déplacé en unité ouverte et avoir des chaussons. Le garçon commence également à avoir des tendances suicidaires. Il pourrait demander à quelqu'un une paire de chaussures ou un yo-yo, etc. Si on lui donne quelque chose avec des lacets ou une ficelle, il tente de se cacher dans sa chambre et de se pendre à la première occasion.



Aide de jeu de la Raison n°9 : Dessin de Sam Gillian

- ***7 tests de Psychiatrie réussis*** : comme ci-dessus mais les tendances suicidaires de Sam disparaissent. Il dessine la chose chauve-souris avec un grand œil à trois lobes (voir l'« Aide de jeu de la Raison n°10 »)
- ***10 tests de Psychiatrie réussis*** : la mémoire de Sam lui revient, excepté ce qui concerne la nuit en question. Il se souvient vaguement de l'excursion nocturne dans la baie avec Billy, et de ce dernier plongeant dans les eaux avant de revenir avec une étrange boite contenant une pierre luisante. Il se rappelle que Billy semblait changer sous leurs yeux en une espèce de chose-grenouille, puis que quelque chose d'énorme est apparu tout prêt, comme l'ombre géante d'une chauve-souris dotée d'un œil à lueur rouge. Billy s'est enfui en hurlant. Sam ne se souvient de rien d'autre. Le docteur Gray autorise le garçon à sortir de l'hôpital pour passer ses journées avec ses parents
- ***12 tests de Psychiatrie réussis*** : Sam a récupéré autant que possible. Il ne sera jamais capable de se remémorer la destruction du camp en raison des pertes colossales de Santé Mentale occasionnées par l'expérience (il pourrait s'en souvenir sous hypnose, mais il retournera alors dans son état initial comme s'il n'avait jamais été soigné). Mis à part cela, Sam peut sortir définitivement de l'unité de soins, à condition de revenir voir le docteur Gray toutes les semaines afin d'être examiné



Aide de jeu de la Raison n°10 : L'état de Sam Gillian s'améliore

David

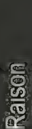
David se comporte comme Sam et donc comme décrit ci-dessus, mais le Gardien seul détermine la rapidité de sa guérison. Il pourrait en effet décider qu'il est plus sûr pour lui de rester dans l'hôpital et de prendre un peu de temps pour récupérer. D'un autre côté, s'il sent que personne ne suspecte sa vraie nature, il peut retrouver la santé au rythme d'un « stade clinique » par jour. Il ne guérira pas suffisamment vite pour laisser penser aux investigateurs que quelque chose ne va pas. L'autre différence avec David est qu'il ne montre aucune tendance suicidaire, ne laisse aucun indice (des dessins de Celui qui Hante les Ténèbres par exemple) et souffre d'une amnésie complète concernant la nuit du désastre.

Quelques jours après son admission, David commence à faire des dessins de créature batraciennes qu'un test de *Mythe de Cthulhu* identifie comme des Profonds (voir l'« Aide de jeu de la Raison n°11 »page suivante). David a également des flash-backs de ces monstres capturant Billy et l'emmenant sous les flots. Il pourrait même se rappeler de rêves d'une cité engloutie au fond de la baie. Il ne se souvient de rien se rapportant à une boîte ou une créature chauve-souris. Une nuit, il se réveille à l'hôpital en hurlant, disant qu'il a vu les choses-grenouilles dans ses rêves. Si David est relâché, il doit tout de même retourner voir le docteur Gray une fois par semaine pour son suivi psychiatrique.

David invente ses symptômes. L'esprit de Celui qui Hante les Ténèbres le possède désormais, et l'entité a absorbé la mémoire du garçon ainsi que son mode de pensée : la créature est capable de reproduire de façon infaillible les pensées, actions et mouvements de sa victime.

Il ne laisse personne éteindre les lumières dans sa chambre, quitte à lancer discrètement Hypnotisme, Domination, Déflagration Mentale, etc. Dans tous les cas, le personnel sent qu'il devrait avoir le droit à une veilleuse la nuit.

Tant qu'il se trouve dans l'hôpital, David peut lancer un sortilège ou deux, de préférence en petit comité (le Gardien peut choisir d'offrir un indice de ce genre afin d'aider des investigateurs dans le besoin). Pris sur le fait, David semble faire d'étranges gestes et proférer des sons grotesques. Le docteur Gray dit que cela peut correspondre à un comportement autistique mais que ce genre de phénomène arrive





rarement dans le cas d'enfants souffrant de troubles de stress post-traumatique. Elle mentionne ce fait auprès des parents concernés, et reporte également ce point dans ses notes.

Si David remarque que Sam recouvre trop vite sa santé, il lance une Déflagration Mentale sur lui s'il a l'occasion de ne pas être vu ; cela fait reculer le malheureux de 1D4 « stades cliniques. » D'un autre côté, David pourrait vouloir laisser les investigateurs trouver cette information pour pouvoir mieux les tourmenter quand ils découvriront la vérité. Après tout, un avatar de Nyarlathotep est voué à engendrer la folie et la destruction, pas la simple annihilation. Il pourrait également tenter de s'occuper de Sam un peu plus tard, en le faisant traîner là où des « accidents » ont lieu. Pour plus d'informations, voir « Les agissements de David » plus bas.

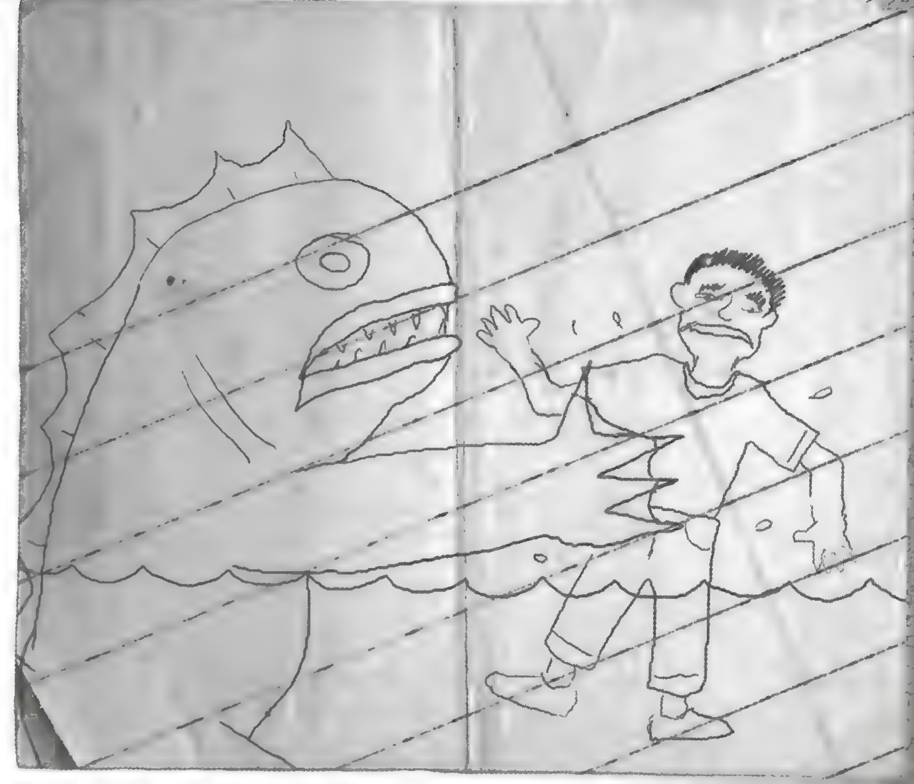
Si David sent que le docteur Gray est sur le point de ruiner ses plans, il utilise Déflagration Mentale sur elle. La scène pourrait finir sur un enregistrement vidéo mais il tentera d'agir subtilement, de sorte que le lancement du sortilège ressemblera à d'étranges mouvements autistiques additionnés de grognements. Pour d'autres informations sur les actions de David quand il n'est pas en thérapie, voir plus bas.

08. Les agissements de David

Un avatar de Nyarlathotep appelé Celui qui Hante les Ténèbres possède David. Son but est de semer la folie et la destruction à travers le monde en introduisant une technologie et une magie avancées à l'échelle globale, auprès d'humains incapables de les contrôler. Toujours joueur, Nyarlathotep semble prendre un grand plaisir à voir ses victimes souffrir longtemps sur la voie de leur propre destruction, une voie qui finit bien souvent dans la folie totale (« ce qu'il tentait de modeler »). Il s'occupe d'individus, les entraînant dans un véritable jeu du chat et de la souris. Celui qui Hante les Ténèbres veut que les investigateurs comprennent ce qui se passe, mais pas tout de suite. Néanmoins, si ses adversaires deviennent trop vifs, trop malins ou trop puissants, il se montre plus direct et opte pour des mesures plus mortelles.

Les pouvoirs de David continuent de grandir au fil de l'histoire. Le Gardien pourrait décider qu'il ne fera rien pour alerter les investigateurs, et quelques courts scénarios pourraient être joués pendant que le garçon reste à la maison, prenant de plus en plus la stature d'un dieu en pleine possession de ses moyens.

David veut le Trapézohédron Rutilant. S'il l'obtient, il tente de trouver un endroit sûr pour le cacher jusqu'à ce que Nitocris le rejoigne ; il partira alors pour l'Égypte afin de le ramener au Labyrinthe de Kish. Le Gardien pourrait décider que David cache la pierre dans le zoo métropolitain, l'enterrant dans la boue sous la cage d'une panthère (il adore que des bêtes sauvages lui lèchent les doigts).



Aide de jeu de la Raison n°11 : Dessin de David



David

Quelques changements

Une des choses que des personnes pourraient remarquer est le fait que Zander (le chien de David) ne joue plus avec son maître mais se contente de le suivre partout. La différence est très subtile, et les investigateurs risquent de ne rien remarquer. En fait, tous les animaux semblent suivre le garçon, même les plus sauvages ; ils aiment en effet lui lécher les mains. Certaines personnes dans la foule s'agenouillent devant lui : tous sont des descendants d'anciennes lignées égyptiennes. C'est pour cette raison que David aime rester à la maison et devant son ordinateur la plupart du temps, mettant à jour ses pages web et répondant aux e-mails de ses disciples loyaux.

A la maison, David continue de laisser une lumière allumée la nuit. On peut également le surprendre parfois en train de regarder la lune. Une réussite spéciale lors d'un test de *Trouver Objet Caché*, ou un test de *Psychologie* réussi, révèle que le visage de David porte une expression maléfique, moqueuse, tandis qu'il fixe l'astre blanc. Cette information devrait devenir de plus en plus apparente au fur et à mesure que les investigateurs s'intéressent au comportement du garçon.

David ne peut pas cacher le fait que sa peau devient de plus en plus bronzée, même s'il faut plusieurs mois pour cela se développe. Il passe beaucoup de temps dehors à prendre le soleil pour donner l'impression qu'il s'agit là d'une couleur naturelle. Voir ses caractéristiques p 172 à la fin de cette aventure pour plus d'informations. Sans cela, David ressemble à un garçon ordinaire. A moins d'être menacé...

Incidents ultérieurs

Parfois, David se sent d'humeur joueuse. L'école commence en septembre, et il se réjouit à l'idée d'y semer le chaos. Ses premières actions, juste après la catastrophe du camp, sont décrites plus haut. Des événements ultérieurs possibles sont suggérés ci-dessous ; le Gardien est libre d'en ajouter, de les modifier ou de les supprimer :

La page Internet de la Sagesse étoilée

David prend son temps pour prendre contact avec ses disciples. Pour y parvenir, peu après le jour 12 (tout dépend du moment où le Gardien veut faire intervenir Nitocris et ses agents), il conçoit et met à jour un site Internet appelé « La page officielle de la Sagesse étoilée », le dirigeant sous le pseudonyme Harlan T. Pyote (un anagramme de Nyarlathotep). Il peut faire cela à la maison, à l'école ou à l'hôpital (lequel offre aux enfants un accès limité à la toile). Le site ne s'identifie pas comme une page web ordinaire ; par exemple, utiliser la commande « whois » sous Unix ne génère aucune information. Même l'administration et le programme du site demeurent un mystère.

Il faut une réussite critique à un test d'*Informatique* ou des liens avec des agences fédérales d'investigation pour parvenir à retracer l'origine de la page. En 2D3 jours les investigateurs parviennent à un serveur des Bahamas appelé Heimdal-9000. Si le Gardien le souhaite, faire des recherches dans ce serveur permet enfin de découvrir son fournisseur d'accès à Internet (FAI), la société New World Industries. Des recherches supplémentaires ou un autre succès critique permet de découvrir l'adresse de David en guise d'administrateur (le mot de passe est un autre anagramme de Nyarlathotep, *paytonlearth*).

Quand le moment approchera pour David de révéler sa vraie nature, il pourra laisser son ordinateur connecté au réseau et son navigateur sur la page en question... il voudra alors s'assurer que les investigateurs prennent conscience de leur propre stupidité.

La carte des étoiles : cliquer sur un bouton représenté par l'icône d'une étoile charge une carte des constellations. Un deuxième click fait se déplacer les astres les plus lumineux selon une configuration légèrement altérée : il s'agit là de la position relative des étoiles dans un futur proche. Après que les éléments se soient alignés à nouveau, rien ne change à l'écran pendant plusieurs minutes, mais le disque dur continue de travailler. Une petite image de la planète Terre apparaît alors. Après encore quelques minutes, un long cône blanc apparaît et s'approche de la planète ; un test réussi d'*Intuition* suggère qu'il s'agit là de la queue d'une comète. En bas de l'écran se trouve un compte à rebours en forme de sablier montrant que vingt ou deux-cents ans passeront avant l'apparition de la comète. Toute personne réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* ou de *Sciences occultes* se souvient que le temps indiqué correspond à celui prophétisé pour l'arrivée du Sombre Messie, qui provoquera de terribles destructions à travers le monde. Cette année est aussi celle du retour de la comète Kohoutek. Un test réussi de *Sciences occultes* évoque le rapport entre la venue de ce corps céleste et la remontée d'une cité engloutie.

La réflexion du jour : cliquer sur ce lien fait apparaître une page citant divers tomes du Mythe. Ces pensées du jour changent quotidiennement. Les citations semblent inoffensives mais sont aussi lourdes de menaces, notamment parce que certaines lettres sont en Java et se tordent et se fondent.

Les mots n'en demeurent pas moins dangereux, pouvant provoquer une forme de « dépendance à Internet. » Après qu'un investigateur ait lu un passage, la soif de connaissance le pousse à recharger la page le jour suivant et demande un test de *Volonté* pour résister. Après une deuxième lecture, le test passe à Volonté -10 %, et ainsi de suite jusqu'à ce que, après que quatre jours de lecture aient passé, une réussite critique soit nécessaire. Se tenir à l'écart de la toile pendant 1D3 semaines permet de guérir de cette addiction.
Les citations ajoutent 1 % au score de *Mythe de Cthulhu* après chaque mois passé à les lire. Elles coûtent également au lecteur 1D4-2 points de Santé Mentale par mois. Si des points de SAN sont perdus ainsi, le lecteur commence à souffrir de cauchemars mettant en scène un œil enflammé à trois lobes qui se rapproche peu à peu, nuit après nuit. Après dix nuits de ces rêves terrifiants, Celui qui Hante les Ténèbres lie son esprit au dormeur de la même façon qu'il le ferait à travers le Trapézohédron Rutilant.

David possède un programme de cryptage des messages électroniques qui lui permet de communiquer en toute sécurité avec ses adorateurs autour du globe. L'icône de son e-mail a la forme d'un œil enflammé à trois lobes. Cliquer sur l'œil lance un formulaire de rédaction de message. Une fois ce dernier envoyé, une image animée d'une créature chauve-souris commence à battre des ailes pour indiquer que l'e-mail est en route.

A moins que cette menace Internet ne soit arrêtée par les investigateurs, le cancer du Mythe se répandra pendant des décennies sur la toile. De nombreuses personnes risqueront de se lier au monstre destructeur. Si le Gardien envisage de mener des aventures *Cthulhupunk* (par Steve Jackson Games), ce phénomène pourrait être à l'origine de nombreuses technologies maléfiques comme la sinistre « Interface R'lyeh ».

Option pour Gardien sournois : si David sait que ses ennemis connaissent sa page, il la programme avec des cookies pour savoir quand l'un d'entre eux parcourt le site. La page montre alors un autre lien intitulé « Téléchargez les plans du Maître pour le nouveau millénaire ! » Toute personne cliquant sur le lien voit l'écran annoncer le téléchargement d'un

programme intitulé « Idoat.exe » pendant une minute. Si l'investigateur id-i-ot laisse faire, son moniteur lance le message « Jusqu'où s'étend votre stupidité ? » puis l'écran émet une lueur rouge. Le moniteur commence à enfler et à pulser. Arracher la prise ou couper le courant ne permet pas de l'arrêter. Démolir la machine ne fait qu'accélérer la libération de ce qui a été téléchargé. Après 2D3 rounds le moniteur explose (1D6 points de dégâts par fragments à toutes les personnes dans la pièce) et laisse s'échapper une Horreur chasseresse pixellisée, semblant être faite de petit blocs de couleur comme s'il s'agissait d'une image numérique agrandie (utilisez les caractéristiques moyennes de l'Horreur chasseresse du livre des règles). La chose existe pendant 3D4 rounds et tente de tuer/détruire tout ce qu'elle trouve sur son chemin.

Répandre la folie

Si l'investigateur lié à David n'a pas de proches, d'épouse, etc. David reste probablement à l'hôpital jusqu'à ce que son tuteur revienne du camp Nar-Aqua. S'il a une femme, ou s'il engage une nounou, le garçon peut rentrer à la maison pendant que son responsable légal part à la recherche d'indices. Si cette situation se produit, David risque de s'amuser à utiliser les sortilèges Suggestion mentale et Hypnotisme, avec une petite Déflagration Mentale occasionnelle, afin de pousser l'épouse/la nounou à se lancer dans d'horribles actes d'auto-destruction.

David pourrait se montrer subtil. Par exemple, il pourrait pousser la femme ensorcelée de l'investigateur à commettre un adultère de façon à ce que son mari s'en aperçoive. Mais il pourrait aussi être plus brutal : il pourrait faire sauter la nounou du toit de la maison sur une barrière acérée. Il fera ces choses pour pousser les investigateurs vers la folie.

Option pour le Gardien : la nounou pourrait être conçue de façon relativement étrange et distante, un peu comme la Mlle Baylock de *La Malédiction*, mais rester une femme innocente pouvant être utilisée par David. En fait, le garçon pourrait l'incriminer suffisamment pour que les investigateurs s'en débarrassent, entraînant des pertes de SAN supplémentaires lorsque la vérité sera découverte.

Répandre la connaissance

David veut humilier les gens. A l'école, il répond aux questions en classe pour faire la démonstration de ses connaissances supérieures sur un sujet, et parvient en plus à faire passer le professeur pour un idiot. Il fait également cela avec des « experts » en tous genres, en jouant aux échecs dans le parc avec un grand maître russe à la retraite par exemple. David se livre à de tels actes quand il sait qu'aucun témoin d'importance ne se trouve dans les parages. S'il craint d'avoir été vu par une telle personne, celle-ci subit rapidement un tragique accident...

Provoquer des accidents

Ceux qui gênent ou soupçonnent David, mais qu'il ne considère pas comme suffisamment importants pour les mener vers la folie, ont des accidents. David n'est généralement pas loin et pousse la tragédie magiquement. Par exemple, il provoque un accident de voiture en lançant Déflagration Mentale sur le conducteur. Il peut aussi lancer Poing de Yog-Sothoth pour briser une vitrine en haut d'un immeuble et faire tomber les morceaux sur un promeneur en dessous, lequel finit poignardé et décapité. Les animaux obéissent aux pensées de Nyarlathotep, créer un groupe de chiens enragés ne lui demande donc qu'un peu de « matière première » (une attaque inattendue de Zander le chien pourrait provoquer un sacré choc). Les différents opus de *La Malédiction* contiennent de nombreuses suggestions valables.

Si les investigateurs sont totalement hors du coup, rendez la participation de David plus visible tandis qu'il se lance dans des actes de plus en plus horribles. Il lui est notamment possible de faire tomber des sels essentiels du sortilège de Résurrection dans le chili de la cafétéria, puis de lancer le sortilège sur un enfant obèse après que celui-ci ait copieusement mangé. Quand son ventre explosera littéralement, de petites monstruosités en sortiront joyeusement.

Faire des cadeaux

David aime jouer avec les gens : il pourrait assembler du métal et du verre et les combiner pour bricoler des instruments pouvant faire perdre de la Santé Mentale en raison de leur étrange configuration. Il pourrait élaborer une Guitare de la Folie (qui aurait le même effet que le sortilège Flûtes de la Folie) en classe de musique et pousser le professeur vers la démence. Il pourrait lancer Mains de Colubra sur quelqu'un pratiquant un spectacle de marionnettes avec des chaussettes. David essaiera toujours de se montrer discret, même s'il lui arrive de s'oublier. Il y a une chose néanmoins qu'il ne manque jamais de faire : s'arranger pour que tous ceux qui fouinent dans ses affaires soient victimes d'un accident fatal.

La fête des sciences

Si David en a l'occasion, il s'échappe durant la fête des sciences de l'école. Bien qu'il soit le fragment d'un dieu, l'avatar de Nyarlathotep a sa propre personnalité arrogante et démonstrative. Le garçon emmène un étrange instrument fait de cristaux et de métaux brillants, si complexe d'apparence qu'il coûte 1/1D3 SAN à tous ceux qui le voient et tentent de le comprendre. David dit qu'il s'agit d'un projecteur holographique. Quand les juges s'approchent, il actionne un interrupteur qui envoie de puissantes décharges électriques à travers un éclateur. Tout le monde sourit, persuadé que c'est là tout ce que l'objet peut faire, jusqu'à ce que les lumières dans le hall s'estompent et même

s'éteignent. Des nuages électriques passent au-dessus des têtes des spectateurs, et leurs cheveux se dressent sur leur tête tandis que des ombres grotesques émergent et se posent sur eux. Un cône de lumière a été projeté en direction du plafond, d'où émergent des scènes monstrueuses montrant des créatures du Mythe en train de ravager la Terre pendant que celle-ci tourne autour d'un soleil mourant et de plus en plus froid. Les témoins perdent 4/1D20 points de Santé Mentale. La panique et la violence prennent alors le relais, tout le monde s'enfuyant en hurlant de la fête... pour mieux découvrir que les sorties sont gardées par d'énormes Horreurs chasseresses.

La société de protection de l'enfance et les autres autorités

Si David sent que les investigateurs connaissent son secret et qu'ils tentent de le détruire avant d'être capable de se défendre, il dit aux personnes appropriées (enseignants, policiers, voisins, etc.) que ses proches le maltraitent physiquement et sexuellement. Il dit qu'ils le voient comme un démon et qu'ils veulent lui faire du mal. Il se comporte de façon très convaincante et tente d'être pris en charge par la société de protection de l'enfance. Se servant de sa magie, il peut même simuler des blessures sur son propre corps ne paraissant pas avoir été auto-infligées. Le Gardien peut faire en sorte que la police et la société de protection intervienne pour protéger David et devienne une gêne et un obstacle majeur pour les investigateurs. Le garçon sera probablement placé dans un foyer (où il pourra rendre fou ou pousser au suicide de nouvelles personnes) ou restera à l'hôpital après qu'une ordonnance restrictive ait été placée sur les investigateurs. Ces derniers pourraient voir peser de lourdes charges sur eux et devoir passer des évaluations psychiatriques s'ils ont bel et bien tenté de tuer David devant des témoins ou en laissant des preuves. En plus de toutes ces mesures, David se protège en dépensant chaque jour un tiers de ses Points de Magie dans le sortilège Immunisation.

La révélation

Au bout d'un certain temps, David choisit le bon moment pour affronter les investigateurs. Peut-être a-t-il invoqué quelque monstre dans les ombres, à moins que Nitocris ne soit assise à ses côtés. Peut-être se trouve-t-il en pleine session de thérapie par le jeu pendant un de ses rendez-vous hebdomadaires, manipulant des lettres de Scrabble de façon à ce que les investigateurs comprennent les anagrammes du nom de Nitocris et du gérant du site web. Il dira probablement quelque chose comme cela (le Gardien est évidemment libre de le modifier à sa convenance) :

« Je vois que vous avez découvert qui je suis. J'espérais jouer avec vous un petit peu plus, mais le temps des jeux est terminé. Je suis revenu de vingt-sept siècles de ténèbres ! Vous ne pouvez pas m'arrêter. Bientôt, aux heures les plus tardives, les villes seront emplies de cris cauchemardesques. Je suis le Messager du Chaos, et la Fin des Temps approche. Vous et vos pères avant vous avez lutté contre un plan qui ne peut être altéré. Je salue votre courage, mais tout est maintenant fini. Joignez-vous à moi, et vous connaîtrez des plaisirs dont vous n'avez pas la moindre idée. Résistez, et vous mourrez dans des douleurs que vous ne pouvez imaginer. »

S'ils se trouve quelqu'un d'assez lâche pour vouloir se rendre, il lui faut prouver son allégeance en se tuant avant d'être ressuscité par David. Si les investigateurs décident de s'opposer à lui, il tente de s'échapper ou d'attaquer en fonction de la situation.

09. Le docteur Kristino (Nitocris)

Nitocris a endossé quantité d'identités depuis qu'elle est revenue d'entre les morts. En tant que Shefira Roash, elle dirige les opérations les plus mortelles de la Fraternité noire. En tant que
Thalassa Chandler, elle supervise les machinations de NWI, dont les sombres tentacules s'étendent à travers le monde.

Une autre de ses identités est celle du docteur Persephone Kristino, une experte en psychiatrie venue de Grèce. Nitocris a toujours été fascinée par la psychiatrie, celle-ci ayant de nombreuses applications concrètes dans le contrôle des esprits. Elle a vu comment le gouvernement nazi se basait sur les docteurs, dont quantité de psychiatres, qui détournaient les buts de la thérapie pour servir les dogmes du Troisième Reich. Elle a pu admirer la façon dont les jeunesses hitlériennes étaient endoctrinées dès leur plus jeune âge.
Sous divers pseudonymes, Nitocris a étudié dans de nombreuses écoles médicales à travers l'Europe. En même temps, elle s'est servie de son statut pour créer des cellules de la Fraternité noire et mener des échanges commerciaux pour NWI afin d'augmenter son influence internationale. Elle envisage de lancer des camps de jeunesse de NWI dans un futur proche.

Nitocris reste en coulisses et ne fait que de rares apparitions ; ainsi, dans le scénario Chaosium *At Your Door*, elle envoie deux sous-fifres au meeting du stade au lieu de se présenter en tant que Thalassa Chandler. De même, quand elle sent que le Trapézohédron Rutilant a invoqué Celui qui Hante les Ténèbres, elle envoie trois agents dans la zone de Narragansett pour le trouver et le lui ramener. Cependant, le retour de l'avatar peut être le signal de la Fin des Temps et elle veut être impliquée dans cet événement.
Elle veut le Trapézohédron Rutilant. Ramener David en Égypte et l'aider à accomplir les prophéties n'est que son objectif secondaire.

Même si le garçon est détruit, elle sait qu'en possédant le cristal elle pourra tenter de trouver un nouveau corps d'accueil pour Celui qui Hante les Ténèbres. Tant qu'elle n'a pas mis la main sur le cristal néanmoins, protéger David est sa priorité, et elle tente de l'emmener en Égypte dès qu'il devient évident que récupérer la pierre est trop risqué. Elle laisse alors à la Fraternité noire le soin de continuer les recherches.

Bien que Nitocris puisse apparaître dès la fin du jour 10, son arrivée dépend des agents de NWI et de leur capacité à comprendre ce qui s'est passé. Les investigateurs pourraient interférer avec les agents ou les éliminer avant qu'ils puissent tirer des conclusions. Le Gardien peut décider de reporter l'arrivée de la reine-goule, donnant ainsi plus de temps à David pour faire ses sinistres farces. L'avatar finit par entrer en contact avec elle après avoir créé sa page web de la Sagesse étoilée sur un serveur de NWI. Les dieux étant capricieux, David pourrait néanmoins retarder cette prise de contact pour satisfaire ses propres plaisirs.

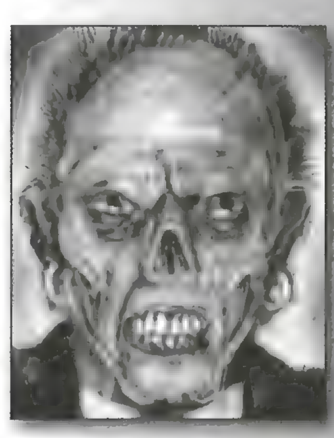
Une fois que Nitocris en sait suffisamment pour comprendre que David est l'avatar, elle fait le chemin jusqu'à lui. Elle prend l'identité du docteur Persephone Kristino (elle aime la juxtaposition entre le prénom de la divinité chthonienne et l'anagramme de son nom véritable). Ses séides de NWI lui ont créé un faux passé ; elle est une psychiatre grecque, experte dans le traitement des traumatismes d'enfants. Elle est née à Athènes en 1960, est célibataire et a travaillé dans de nombreux hôpitaux. Elle est en congé sabbatique en Amérique pour apprendre de nouvelles techniques. Elle est notamment venue rencontrer le docteur Gray à ce sujet. Au choix du Gardien, des recherches minutieuses pourraient permettre de prouver que Kristino n'a jamais existé.



Le docteur Persephone Kristino

Sirahk le garde du corps

Nitocris a un garde du corps, une momie vivante du nom de Sirahk. C'est un Nubien géant possédant une force et une endurance colossales. Sous sa forme momifiée, il est devenu un véritable tank ambulant. Il est bien préservé et boit chaque soir un breuvage à base de feuilles de tanna. Bien que son visage soit ravagé, il dissimule sa vraie nature avec des vêtements amples, des lunettes de soleil, un chapeau et parfois une écharpe ou un faux nez et peut ainsi être pris pour un humain. Il se fait passer pour le chauffeur de Thalassa Chandler



Sirahk

APPARTEMENTS DU DOCTEUR KRISTINO

0 9 M 18 M
ÉCHELLE

R.D.C.
WC
Placard
Balcon
Chambre de Nitocris
escaliers vers étage inférieur
Bibliothèque
Bureau
Cages
Lit

ETAGE
Fenêtres
Rideaux
Cuisine
Salle à manger
escaliers montants
WC
Chevauchement du balcon
Zone recouverte
Sculpture
Table
Fauteuil
Sofa
Home cinema
Sculpture
Peintures
Réserve
Chambre froide
Chambre de Sirahk
Escaliers
Ascenseurs
Gardes de Nitocris (4)
Poste de surveillance
Poste de surveillance
Gardes de Nitocris (4)
Salle de maintenance et ascenseurs
Suite habitable
Appartements des dirigeants de NWI

et conduit une énorme limousine. Il est près de Nitocris à tout instant, à part quand celle-ci va à l'hôpital (il la suit néanmoins pour s'assurer qu'elle ne risque rien). Sirahk tente autant que possible de rester dans l'ombre. En fait, les investigateurs pourraient ne jamais le voir à moins qu'ils ne commencent à surveiller Kristino.

Pour plus d'informations sur Sirahk, voir ses caractéristiques p. 179.

L'appartement de Thalassa Chandler

Nitocris réside dans une grande tour d'appartements luxueux sur la Première Avenue, au 46 rue East, et surplombe les bureaux des Nations unies. La propriété est au nom de Thalassa Chandler. Le bâtiment, appelé Tour de l'Aiguille, appartient à une des sociétés écrans de NWI, Citadelles cyclopéennes. Tout le personnel qui se trouve ici est loyal envers la reine-goule, bien que les propriétaires de la plupart des appartements soient des personnes innocentes. Divers agents de NWI/de la Fraternité noire traînent dans les environs et jouent les espions et les gardiens. Ces sbires suivent discrètement Nitocris où qu'elle aille, et sont prêts à mourir pour l'aider à échapper à une attaque ou un attentat.

Des investigateurs faisant des recherches sur le bâtiment trouvent son lien avec NWI s'ils réussissent un test d'*Informatique* ou de *Bibliothèque* ainsi qu'un test de *Crédit*. Ils découvrent également que les dirigeants de NWI, y compris la directrice Thalassa Chandler, utilisent fréquemment les lieux quand ils sont en ville. Citadelles cyclopéennes a également été contactée pour aider à reconstruire les dégâts structurels du World Trade Center après qu'il ait été attaqué quelques années auparavant, en 1993, un attentat à la voiture piégée sous la Tour 1) (les plans montrent de bien étranges angles sur certains arcs de la structure).

Nitocris possède une série de véhicules au dernier niveau du garage, comprenant plusieurs voitures de sport, des véhicules luxueux et plusieurs gros camions. En tant que Kristino, elle conduit une voiture de course anglaise Lotus 7 pour aller à son travail. Sirahk la suit discrètement dans la limousine et un van contenant quatre agents de la Fraternité noire fait de même. Si Kristino a des ennuis, le van la rejoint et des hommes en descendent pour lui prêter main forte.

Damon Devlin

Agent important de NWI, Damon Devlin habite à l'étage en dessous de l'appartement de Nitocris. Il se trouve à New York pour superviser l'installation d'un système informatique dans une société écran récemment achetée par ses employeurs.

Bien qu'il ait l'air d'avoir 31 ans, Devlin a en fait plus d'un siècle d'existence. C'est un disciple de la maîtresse du Crépuscule d'Argent, Anne Chantraine. Il a étudié à ses pieds pendant des décennies et lui est entièrement dévoué. Quand Nitocris et Chantraine ont décidé de travailler ensemble, elles ont pensé toutes deux que Devlin devrait commencer son éducation dans le domaine qui serait connu plus tard sous le terme « science des ordinateurs ». L'agent a passé beaucoup de temps à développer son savoir-faire et a construit l'ordinateur à demi-conscient Heimdal-9000 utilisé par toutes les filiales de NWI à travers le monde. Il est aussi responsable de la reprogrammation secrète de plusieurs satellites. Ses études de sorcellerie et sa sorcellerie informatique lui ont permis de développer un nouveau sortilège permettant à son esprit d'entrer sur Internet en utilisant un équipement de réalité virtuelle.

La chambre de Devlin contient un ordinateur portable doté d'un casque et de gants de réalité virtuelle. L'ordinateur en question est protégé par des mots de passe et seule une personne possédant la compétence *Informatique* à 80 % ou plus peut y entrer. Si les investigateurs réussissent à casser ces protections, ils découvrent un fichier appelé Spectre du Net. Il s'agit d'un sortilège du Mythe (voir page 170) pouvant être appris en 2D3 jours sur un test réussi d'*Intuition* par des personnes possédant *Informatique* à 75 % ou plus.

Dans l'appartement

L'endroit est immense, rempli d'objets d'art hors de prix et conçu à la façon d'un loft. Des fenêtres de six mètres de hauteur recouvrent un des murs et un balcon surplombe la pièce principale. Pénétrer dans le salon mène à une grande zone

Aide de jeu de la Raison n°12 : Lettre de Benny

Shefira mon amour,

Trop longtemps je ne t'aie embrassée. Alors que nous sommes séparés, je rêve de tes baisers. Rappelle-toi de ce jour au parc, de ce.. kaléidoscope de sensations quand nos lèvres se pressaient ! Je reviens demain. En espérant que tu changes d'avis et que nous puissions nous voir. Un instant. De la vie j'ai perdu le goût depuis que nous nous sommes séparés. Il est indispensable que tu y croies à nouveau. A tout prix. Voilà que ~~tout me revient en mémoire.~~ Il était si doux de s'oublier dans tes bras. Oublie le passé. Ne reste pas figée sur de mauvais souvenirs. Des histoires sans importance. Éternellement derrière nous. Toi et moi pouvons recommencer au début. Reprendre à zéro. Unir nos âmes. Il est si important que tu comprennes cela. Regarde moi comme un homme nouveau. Et aime moi à nouveau.

Avec toute mon adoration,
Benny

recouverte où sont éparpillés des canapés et des fauteuils.

Dans le fond du logement se trouve une petite porte qui mène à une pièce contenant un sarcophage égyptien, une petite plaque chauffante sous un chaudron visiblement ancien, une armoire en bois fermée et une grand miroir sombre suspendu à un mur. Il s'agit là de la chambre de Sirahk. Il dort dans le sarcophage quand ses services ne sont pas nécessaires. L'armoire est munie d'une serrure de FOR 12 et contient pour 20 kilos de feuilles de tanna (pour plus d'informations à propos de cette substance, voir l'encadré ci-dessous). Chaque jour, il fait bouillir lui-même des feuilles dans le chaudron. Le miroir sur le mur lui permet de converser avec les agents de NWI grâce au miroir associé qui se trouve dans le mobile home du site de recherches de l'EUO (voir « Le site de recherches de l'EUO » à la page 143).

En haut d'une volée de marches de métal se trouve la chambre principale et son bureau. L'endroit est opulent et dépravé. Les prisonniers sont généralement enfermés dans un complexe au sous-sol, en dessous du garage, mais si Nitocris a un besoin immédiat, elle dispose d'une rangée de cages dorées suspendues à son plafond. De nombreux instruments de torture sont rangés dans un coin de la pièce, à côté d'un ensemble complet d'appareils de gymnastique et d'un tapis d'exercice. La reine-goule a un pistolet automatique .38 sous son oreiller.

Sur un petit bureau est posé un ordinateur portable connecté à une ligne ADSL. Le mot de passe est composé de 39 lettres et chiffres que Nitocris a mémorisés. Sans cela, il est impossible d'accéder à la base de données de NWI. Le premier échec déclenche une alarme silencieuse et les agents de sécurité du bâtiment se ruent sur place pour enquêter. Si la page officielle de la Sagesse étoilée a déjà été créée, les investigateurs pourraient découvrir que le navigateur du portable est ouvert sur le site. Un Gardien généreux pourrait placer des indices dans les favoris et l'historique du navigateur, si les investigateurs pensent à les regarder. Ces sites pourraient contenir des pages officielles de l'entreprise pharmaceutique Larson, de Rothmersholm Ltd., des entreprises Chantraine, de Citadelles cyclopéennes, de Dawn Biozyme et d'autres sociétés écrans ou officielles du géant multinational NWI. Ces pages ne fournissent cependant aucun indice, hormis le fait que Nitocris les a placés en favoris. Un test de *Comptabilité* au bon endroit pourrait relier certaines de ces entreprises ensemble. Certains sites

Feuilles de tanna et haschisch

Ces feuilles extrêmement rares poussaient il y a des milliers d'années dans l'ancienne Égypte. Elles sont encore cultivées secrètement sur place par les prêtres des dieux sombres. Elles appartiennent à la famille du Cannabis sativa ; sur la plante poussent des feuilles ressemblant à celles de la marijuana, mais dix fois plus grandes. En fait, celles-ci contiennent une très grande quantité de tétrahydrocannabinol (THC) ainsi que d'autres substances qui n'ont pu être identifiées par les sciences modernes. Ces feuilles ont deux utilisations principales. La première consiste à les faire bouillir pour créer un liquide puissant servant à l'animation et à la préservation des momies. L'autre processus permet d'obtenir une huile de haschisch surpuissante. La Fraternité noire se sert de cette plante pour ses deux potentialités depuis des siècles. Le haschisch fut activement utilisé par le culte des Assassins sous le règne du cheikh Al-Jebal, le Vieux de la Montagne. Grand prêtre de Nyarlathotep, il se ferait appeler plus tard Omar Shakti (voir la campagne *Les Masques de Nyarlathotep* aux éditions Sans Détour).

Pour pouvoir être transportées, les feuilles sont d'abord plongées dans un composé liquide spécial ; si quelqu'un tente de les manger ou de les fumer après qu'elles aient été conditionnées ainsi, il lui faudra d'abord ôter le fluide de préservation. Le liquide en question est en effet un poison de VIR 8 provoquant de violentes nausées et diarrhées pendant un jour si l'opposition sur la Table de Résistance est réussie, pendant 1D3 jours autrement.

La préservation des Momies : un sortilège distinct est nécessaire pour ramener une momie à la vie, mais le fluide de tanna est aussi utilisé pour maintenir la créature « en vie » et en état de penser. Toutes ne se voient pas offrir le bouillon car elles peuvent parfois devenir trop indépendantes et se retourner contre leur maître. Le tanna permet à une momie d'accomplir des tâches de façon intelligente plutôt que comme un simple automate.
Pour chaque gorgée de fluide imbibé de feuilles de tanna (demandant environ 120 grammes par dose), une momie regagne 1 Point de Magie jusqu'à un maximum égal à son POU. Une momie peut être contrôlée par la promesse de l'apothicaire de lui donner régulièrement de ce breuvage. Si la créature met la main sur une réserve de tanna, elle peut donc devenir indépendante et se retourner contre son fournisseur si ce dernier la maltraitait.

Haschisch pour assassins : presser les feuilles et les mélanger avec la résine séchée crée une forme de haschisch. Cette substance est ensuite bouillie dans un solvant organique (généralement quelque chose ressemblant à du Breuvage de l'Espace), puis filtrée pour éliminer les impuretés avant d'être réduite à l'état d'huile.
Ce haschisch était à l'origine utilisé par le culte des Assassins pour duper les disciples afin de les mettre au service du Vieux de la Montagne, qui droguait les nouveaux membres avant de leur promettre le paradis en échange de leurs services. Ces Assassins dépendants et fanatisés en reprenaient de façon régulière afin de pouvoir ignorer la douleur et avancer dans une étrange euphorie. Grâce à lui, ils pouvaient entrer dans un état frénétique et suicidaire leur permettant d'accomplir leur mission, sachant que s'ils mouraient ils se verraient automatiquement accorder l'accès au paradis pour avoir servi le Vieux.
Chaque fois qu'un utilisateur est sous l'effet de la drogue, il ressent les effets suivants

- La douleur est atténuée, et en combat le drogué ne s'arrête de lutter qu'une fois réduit à zéro Points de Vie
- Il ne se soucie plus de sa propre sécurité
- Il se sent empli d'énergie, ce qui équivaut à un gain de 3 points de CON
- Il fait l'expérience d'hallucinations se superposant à la réalité, réduisant ses compétences de perception d'un quart
- Il perd 1D4+1 points de Santé Mentale
- Les effets disparaissent en 2D3 heures
- L'utilisateur développe une dépendance psychologique et physiologique à la substance. Pour s'en débarrasser, il doit réussir une opposition entre son POU et une VIR de 20 sur la Table de Résistance sous peine d'être submergé par le besoin. Si le drogué parvient à résister trois fois de suite à l'envie, il se débarrasse de sa dépendance

pourraient ne pas encore appartenir à NWI, Nitocris ayant pensé à les acquérir pour des projets futurs et diaboliques.

Sur un test réussi de *Trouver Objet Caché*, les investigateurs découvrent un coffre caché derrière une peinture (celle du Chaos Rampant sous la forme du Dieu à la Langue sanglante). La porte a une FOR de 60 et demande les compétences d'un expert (une réussite spéciale en *Métier : serrurerie* est nécessaire). Le container contient les objets suivants :

- Dix passeports pour différentes personnes de différents âges et sexes, y compris ceux de Thalassa Chandler et de Persephone Kristino
- Une lettre d'une personne appelée Benny à quelqu'un nommé Shefira (« Aide de jeu de la Raison n°12 » p. 162). Cette note vient du général Benson de l'U.S. Army qui est aussi le leader nord-américain de la Fraternité noire. Ne faisant pas confiance aux e-mails, les dirigeants utilisent des Byakhees pour transporter leurs messages. Le texte utilise un code de base facile à casser : lire la première lettre de chaque phrase change le contenu en STARK JEUDI AVION DÉTRUIRE. Si les investigateurs obtiennent cette aide de jeu, le jeudi suivant les gros titres rapportent que le sénateur des États-Unis John Stark (républicain de Washington) est mort dans un terrible accident d'avion, et que l'acte terroriste est envisagé
- Une liste de dons à des œuvres de charité effectués par la Fondation Chandler, y compris une coentreprise avec l'organisation Full Wilderness pour établir une réserve naturelle près de Samson en Californie, ainsi qu'une somme attribuée à un projet visant à restaurer et à réparer le Sphinx sous la direction d'un certain Lostalus Black. Une coentreprise avec Chantraine Enterprises (une société internationale de Mode et de parfums basée en France) a été couchée sur le papier ; elle concerne un grand défilé de Mode européen permettant de collecter des fonds pour la recherche contre le SIDA
- Nitocris garde ses poisons, ses parfums et ses artefacts et tomes du Mythe dans ce coffre

Une étrange sculpture asymétrique se dresse dans un coin de la chambre, entre le lit et la bibliothèque. Elle a la forme d'un canot sans fond, mis à la verticale et traversé par une étrange pièce courbée. Un petit panneau placé en bas dit que l'œuvre est appelée « Échappatoire. » La structure est en fait un portail vers les Limbes, où des entrées menant à d'autres espace-temps convergent. C'est la porte de sortie de Nitocris ; elle coûte 4 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale, et demande un test réussi de *Mythe de Cthulhu* pour comprendre son fonctionnement. Ceux pénétrant à l'intérieur se retrouvent dans un royaume de vapeurs informes, entourés par de nombreuses constructions étrangement hyper-dimensionnelles. Chaque construction est un portail menant à un autre espace-temps. A moins de suivre Nitocris de près, un investigateur a besoin de réussir un test de *Chance* à 5 % pour trouver un des passages généralement empruntés par la reine-goule : le complexe du Crystal Casino à Nassau, le gratte-ciel de NWI à Chicago, une citadelle secrète au Caire, la Grande Bibliothèque de Celaeno, etc. Prendre la mauvaise sortie conduit à se voir transporté dans un royaume choisi par le Gardien. Les investigateurs peuvent toujours revenir en prenant le portail par lequel ils sont venus, à condition de ne pas s'aventurer trop loin dans les Limbes. Nitocris a lié des gardiens à cet endroit afin de protéger sa porte de sortie : deux Horreurs chasseresses (utilisez les caractéristiques moyennes du livre de règles).

Les agissements du docteur Kristino

Les autorisations permettant au docteur Kristino de rejoindre le personnel de l'hôpital précèdent son arrivée d'au moins trois jours. Elle se voit proposer un bureau près de celui du docteur Gray.
Son premier acte est de lancer un sortilège pour animer quelques animaux en peluche afin de leur faire garder son bureau, utiliser des agents de NWI ou Sirahk risquant d'attirer trop d'attention. Ces golems de fourrure ne font rien sans un ordre verbal de leur maîtresse. Elle emmène ces créatures ainsi que d'autres jouets plus ordinaires à toutes les sessions qu'elle dirige avec des enfants.

Pendant sa première semaine, elle se contente d'observer les autres psychiatres en action. Avec son haut score en *Psychiatrie*, elle est capable de faire des observations, d'émettre des idées et des théories comme une véritable experte. Peu après, elle fait la démonstration de sa capacité à gérer des patients sous la surveillance d'autres docteurs qui finissent tous par s'accorder sur son professionnalisme.
Quand elle rencontre David pour la première fois, les témoins extérieurs ont l'impression que le courant passe immédiatement entre eux, le garçon semblant avoir soudain plus de facilités à parler du traumatisme lié à l'événement. Le Gardien peut utiliser ces sessions pour mitonner toutes sortes de fausses pistes : les investigateurs sont invités à venir observer toutes les séances, et David n'y voit aucun inconvénient. Très vite, il se souvient d'horribles créatures batraciennes envahissant le camp et utilisant des espèces de fusils électriques. Il se souvient de la tête de Chester explosant et d'une énorme araignée s'extirpant des restes de son crâne avant de s'enfuir dans la forêt. Shawna Applegate chantait et dansait nue devant le feu de camp, demandant à quelqu'un appelé Kutulu d'amener ses enfants dans le royaume des hommes, etc.

Vers la fin de l'aventure, quand David découvre que les investigateurs savent qui il est, le docteur Kristino et lui peuvent décider d'organiser une session familiale avec les proches

de l'investigateur. Préparez un jeu de Scrabble pour pouvoir écrire Harlan T. Pyote (Nyarlathotep) et Kristino (Nitocris).

Gray disparaît

Au bout d'un certain temps, le docteur Gray commence à se méfier de David et à se poser des questions sur Kristino. Après les deux premières semaines, la reine-goule décide d'envoyer Sirahk capturer sa rivale pour la ramener à son appartement. La momie se charge de la tâche de façon solitaire ; elle se moque de l'état dans lequel elle ramène sa cible, du moment que celle-ci est en un seul morceau. Le Gardien peut faire se dérouler cet événement en coulisses de sorte que les investigateurs n'aient aucun moyen de l'empêcher, à moins qu'ils ne suivent Sirahk et/ou le docteur Gray chaque soir.
Le docteur habite dans un appartement situé au sixième étage d'un immeuble à l'est de Manhattan (le Gardien devra créer un plan si des affrontements doivent y avoir lieu). Sirahk examine le bâtiment la nuit précédant le rapt. Le moment venu, il escalade le mur à 3h30, entièrement vêtu de noir. Il pénètre dans l'appartement aussi discrètement que possible ; s'il peut agir sans être gêné, il se saisit du docteur, la met dans un grand sac puis descend à nouveau par le mur. Le Gardien peut placer des SDF ou des ivrognes sur son passage, prêts à témoigner de ses allées et venues (« Mec, c't'espèce de géant façon Godzilla il est monté par le mur puis il est revenu, comme un genre de père Noël maléfique ! »). Les appartements de Gray montrent des signes de lutte et la serrure sur la porte coulissante du balcon a été brisée.

Si Sirahk échoue, il ne fait pas de seconde tentative. Le docteur Gray est intelligente et prend l'agression suffisamment au sérieux pour se joindre aux investigateurs.

S'il réussit, Nitocris appelle l'hôpital en prenant une voix enrouée, étouffée, et se fait passer pour le docteur Gray, disant qu'elle est malade et qu'elle ne reviendra pas avant la semaine suivante. Les gens connaissant le docteur diront qu'elle doit être bien malade pour appeler, compte tenu du fait qu'elle ne rate jamais un jour de travail à moins d'être clouée au lit. L'appeler à son appartement ne permet d'obtenir que son répondeur.

Le « docteur Gray » retourne au travail cinq jours plus tard, sauf complications (voir plus bas). Le bon docteur est en fait Nitocris qui a dévoré la pauvre psychiatre pour pouvoir lancer le sortilège Ressemblance. Elle se fait passer pour la défunte pour pouvoir apprendre ce que les investigateurs savent réellement.

Option : un dîner avec la reine-goule

Nitocris a l'intention de lancer le rituel de Ressemblance sur le docteur Gray. Au choix du Gardien, elle pourrait décider d'inviter un investigateur à son dîner, dans le but de l'éliminer. Toute personne dotée d'un cerveau devrait comprendre qu'il s'agit d'un piège. Elle n'invitera pas le responsable de David, celui-ci ayant été choisi par Celui qui Hante les Ténèbres pour être détruit par l'avatar en personne. Au lieu de quoi elle fait sa proposition à n'importe quel membre du groupe qui semble en savoir trop (par exemple quelqu'un d'assez fou pour mentionner quelque élément lié au Mythe devant David ou Nitocris). Elle se moque du sexe de la cible, mais il lui sera plus facile de duper un mâle.

Kristino dit à l'investigateur qu'elle cuisine merveilleusement et qu'elle connaît une recette succulente de *souvlaki*. La cible aura la charge du vin. La date du dîner est fixée un jour après l'enlèvement du docteur Gray, à 20h00. Si l'investigateur ne porte aucun micro ou mouchard, le reste de la scène doit être joué en privé avec seulement l'investigateur concerné. Les rideaux de l'appartement sont tirés et il n'y a aucun moyen de voir à l'intérieur.

Sirahk sert de majordome pendant la soirée et est vêtu d'un costume blanc. Son visage peut être vu plus clairement, entraînant une perte de 0/1 SAN, plus si son identité de momie est découverte. Il ouvre la porte, prend le manteau de l'arrivant et l'escorte jusqu'à la penderie. Le « serveur » amène ensuite à l'invité la boisson de son choix, mais ne répond aux questions que par oui, non ou par un hochement de tête. Une expression moqueuse semble s'attarder sur son visage.

Kristino entre enfin, vêtue d'une robe de soie noire translucide ne laissant presque rien à l'imagination, nouée par une ceinture scintillante ; un ancien collier égyptien (voir page 160) vient compléter le tout, ainsi qu'un parfum un peu spécial : sa VIR est de 14, et l'investigateur doit lui opposer sa CON sur la Table de Résistance pour résister à de violentes pulsions sexuelles. Kristino parle de choses et d'autres et, si sa victime a un score d'APP de 14 ou plus et a été submergé par les effets de la fragrance, se laisse aller à ses propres perversions. Après cet « agréable » moment, ou immédiatement si la cible repousse son offre (lui valant la haine farouche et immédiate de Nitocris), Kristino déclare qu'il est temps de manger et demande à M. Sirahk d'amener le dîner.

Sirahk pousse un chariot sur lequel une grande assiette d'argent recouverte d'un dôme a été posée. Il soulève sans peine le plat et le pose sur la table au milieu du « couple » avant d'en ôter le couvercle : en dessous se trouve le docteur Gray, préparée comme une dinde avec une pomme dans la bouche. Elle a été rôtie est recouverte d'une sauce au miel et à l'ail. Un Gardien un peu tordu pourrait la garder en vie et ajouter à cette description déjà poignante les efforts inutiles de la malheureuse pour se libérer de ses liens. Qu'elle soit morte ou non, Sirahk commence à l'arroser avec une préparation à base de jus de grenade. Cette scène coûte à l'investigateur 1/1D6 points de Santé Mentale, +2 points si Gray est encore en vie.

Kristino déclare qu'elle a finalement décidé de servir autre chose que du *souvlaki*. Elle demande alors si l'investigateur veut du blanc ou de la cuisse, le provoquant jusqu'à ce qu'il réagisse violemment, après quoi elle le regarde se faire tuer par Sirahk. Si l'investigateur parvient à atteindre la porte, celle-ci est fermée à clé (la serrure a une FOR de 15). De l'autre côté de la porte se tiennent trois agents de NWI qui ont pris position cinq minutes après que l'investigateur soit entré dans l'appartement. Si Nitocris est attaquée, elle revêt sa tiare, faisant monter sa protection magique à 15 points d'armure (elle était de 10 points auparavant) et commence à incanter le sortilège Flétrissure, Tourmenter ou Déflagration Mentale.

Si l'investigateur est tué, la reine-goule le mange quelques jours plus tard et peut également décider de prendre son apparence. Le docteur Gray ne faisant que 50 kilos, il ne faut que trois jours pour la consommer rituellement.

Si l'investigateur s'enfuit, Nitocris envoie des agents pour l'éliminer. Elle peut notamment invoquer un monstre volant afin de le traquer. Dans tous les cas, le scénario prend une allure plus sanglante et le jeu du chat et de la souris change de nature.

Le Gardien peut faire de cet épisode l'affrontement final contre Nitocris, laissant le problème de David pour plus tard. Il est possible que les investigateurs soient prêts pour le piège et forment une équipe d'assaut. Au Gardien de décider si le bâtiment tout entier est contrôlé par NWI ; si c'est le cas, des agents de la Fraternité noire traînent un peu partout. Rusée, expérimentée et littéralement très dure à tuer, Nitocris risque de s'enfuir pour revenir se battre un autre jour.

Attendre le cristal

L'objectif principal de Nitocris est de retrouver le Trapézohédron Rutilant. Chaque soir à minuit, Sirahk contacte les agents de NWI à la baie de Narragansett à travers le miroir mystique de sa chambre. Celui qui trouve le cristal se voit ordonner de l'amener immédiatement au docteur Kristino à Manhattan.

Si ce sont les enfants de Shugoran qui l'ont, Sirahk leur ordonne par le biais des agents de NWI de l'amener par la voie des eaux. Il les rencontre quelques jours plus tard à minuit sur une jetée abandonnée. Les investigateurs ne peuvent découvrir cela qu'en suivant la momie dans tous ses déplacements. Sirahk conduit en personne la limousine jusqu'à la jetée.

Une fois Nitocris en possession du cristal, elle contacte David et demande à un jet de NWI de passer les prendre tous les deux pour les emmener en Égypte. Elle conduit ensuite le garçon dans le labyrinthe situé sous le Sphinx pour l'élever et l'aider à devenir le Sombre Messie de la Fin des Temps. Elle considère David comme sacrifiable si elle peut s'échapper avec la pierre. Le garçon pourrait également choisir de rester pour détruire les investigateurs.

Il est possible que les investigateurs aient mis la main sur le Trapézohédron Rutilant. S'ils l'ont caché correctement, le Gardien doit décider du moment où Nitocris abandonne les recherches. Si elle sait qui sont les responsables de sa disparition, elle les torture pour connaître sa cachette. S'ils refusent de parler, elle finit par les tuer, puis les ressuscite et les torture à nouveau. Elle agit de la même façon si un investigateur se suicide pour ne pas craquer sous la torture.

Si Nitocris ne parvient pas à obtenir le cristal, elle tente de partir avec David. Par la suite, ce dernier gagne rapidement en puissance, sa peau prenant une noirceur absolue après quelques mois. Des années plus tard, un certain révérend Nye apparaît à San Francisco et lance une nouvelle branche du culte de la Sagesse étoilée, le Trapézohédron Rutilant à ses cotés. La Fin des Temps est pour bientôt.

Un final à l'aéroport

Si Nitocris entre en possession du Trapézohédron Rutilant, elle tente de partir avec le cristal dès que possible. Ne pouvant le transporter à travers un portail, elle utilise un véhicule ou une créature invoquée. Si elle veut s'échapper sans la pierre, elle peut créer un portail pour la destination de son choix. La reine-goule préférant le luxe au dos d'un Shantak ou d'un Byakhee, il est probable que les événements se déroulent comme suit :

Quand Nitocris part, elle prend l'identité de Thalassa Chandler et fait préparer le jet privé de NWI pour faire sortir le cristal et/ou David de New York. Sirahk l'emmène en limousine à l'aéroport de La Guardia. Deux berlines noires les escortent, contenant chacune quatre agents de NWI.

Les investigateurs peuvent l'apprendre et tenter de les empêcher de fuir. Dans ce cas, une grande bataille finale peut avoir lieu sur place. Le Gardien pourrait vouloir regarder les films *Bullitt* ou *Piège de Cristal 2* pour y trouver des idées de scènes d'action originales. Si les investigateurs s'attendent à une confrontation sanglante, c'est le bon moment pour leur faire plaisir. Il vaudrait mieux dans ce cas que les investigateurs aient réuni suffisamment de preuves contre NWI pour pouvoir s'offrir l'aide d'agences gouvernementales.

Les autorités ne fouillent pas le jet de NWI à moins que les investigateurs ne les contactent pour leur fournir des tuyaux anonymes sur des activités illégales en cours (contrebande de drogue, trafic d'armes, transport de matériel radioactif - cette dernière option est véridique si le Trapézohédron Rutilant est à bord !) Thalassa Chandler peut néanmoins lancer les sortilèges Trou de Mémoire et Suggestion Mentale pour détourner les agents des douanes, de la DEA et les autres gêneurs bureaucratiques. Si une bataille l'oppose aux investigateurs, la sécurité de l'aéroport s'en mêle, la police arri-

vant peu de temps après pour arrêter toutes les personnes impliquées.

Si Thalassa s'enfuit, elle part en direction de l'Égypte même si elle doit prendre pour cela des voies détournées. Une fois sur place, elle s'enfonce dans le labyrinthe situé sous le Sphinx (voir « Le Caire » dans la campagne *Les Masques de Nyarlathotep*). Si elle détient le Trapézohédron Rutilant, elle le remet dans son ancien emplacement dans la pièce conçue par Nephren-Ka. Si David est avec elle, elle l'assiste ensuite et l'aide à mettre en place ses noirs projets pour la Fin des Temps. Le garçon passe son temps à rédiger des équations et des plans afin de créer un engin capable de rassembler l'énergie des autres dimensions et de créer plus de dégâts qu'un millier d'ogives thermonucléaires. Il lui restera ensuite à décider à qui l'offrir.
Le Gardien pourrait décider de donner une suite à cette aventure sous la forme d'une course au Trapézohédron Rutilant.

10. Isis, une option pour le Gardien

Si les investigateurs sont totalement hors des clous ou s'ils sont largement désavantagés, le Gardien peut faire apparaître Isis pour les aider contre Celui qui Hante les Ténèbres. Elle a déjà agi de la sorte par le passé.

Quand les choses sont au plus mal, alors que les investigateurs se rendent quelque part au milieu de la nuit, ils remarquent une étrange boutique. Celle-ci ressemble à l'échoppe d'une liseuse de cartes divinatoires, mais la fenêtre arbore l'image au néon d'une déesse égyptienne. Le panneau près de la porte est gravé au nom de « Madame Endor. » La boutique est ouverte, quelle que soit l'heure de la nuit. Si les investigateurs ignorent l'endroit, celle-ci apparaît à nouveau dans d'autres rues jusqu'à ce qu'ils soient passés devant trois fois, après quoi, elle cesse de se présenter. Isis aura décidé de laisser ces couards à leur triste sort.

Les pouvoirs d'Isis proviennent de la conscience collective de ses adorateurs. Ses forces ont considérablement diminué depuis l'époque de l'Égypte ancienne ; cependant, grâce au mouvement New Age et au retour des autres croyances païennes, elle est à nouveau priée sous différents aspects et a retrouvé un peu de sa puissance. Elle apparaît souvent sous les traits d'une guérisseuse ou d'une voyante : une infirmière, une psychique, etc. Elle s'adapte aux époques, la foi de ses fidèles actuels constituant la majeure partie de son POU.

Des investigateurs entrant dans la boutique se retrouvent dans une pièce sombre éclairée par quelques bougies. La table divinatoire est une table de poker reconvertie ; une boule de cristal se trouve sur un petit reposoir posé au milieu. Un jeu de cartes de grande taille repose à ses côtés. Des plantes exotiques pendent à des crochets contre le mur. Une arche sous laquelle tombe un rideau de perles mène à une zone mieux éclairée qui est en fait une cuisine bien entretenue.

Les investigateurs peuvent entendre de l'eau couler ; s'ils passent la tête par le rideau de perles, ils voient une femme portant un tablier qui fume une cigarette tout en faisant la vaisselle. Sur un test réussi d'*Écouter*, ils peuvent l'entendre chantonner un vieux refrain ; ceux qui font attention et réussissent un test de *Sciences humaines (Archéologie ou Égyptologie)* trouvent que l'air ressemble à celui d'un chant rituel égyptien.

Que les investigateurs l'appellent depuis la salle de divination ou entrent dans la cuisine, Isis se montre imperturbable. Elle dit : « Un moment, chers clients » puis se présente comme Madame Endor avant de leur offrir du thé et des cigarettes. Elle vient juste de préparer des gâteaux au miel et leur en propose également. Après quoi, elle sort une petite flasque de sa chemise et verse de la liqueur dans son thé, puis demande aux investigateurs ce qu'ils veulent.

Isis écoute attentivement ce qu'ils ont à dire, puis elle hoche la tête. Elle entreprend alors de leur tirer les cartes. Si tous les investigateurs refusent ses services, elle soupire, regarde les cartes, et révèle « au hasard » celles de la Mort, du Pendu et de la Tour. Elle dit alors : « Vous allez bientôt mourir. Partez maintenant. » Si les investigateurs ne partent pas, elle se met en colère et tente de les jeter dehors. Après avoir été sortis par la force, ils découvrent que la boutique a disparu, et que les deux échoppes voisines sont désormais au coude à coude.

Si au moins un investigateur se montre curieux, Endor sourit et commence à tirer les cartes. Pendant qu'elle fait la conversation, le Gardien peut disséminer des informations que les investigateurs ont manquées durant leurs recherches. Elle les livre néanmoins de façon cryptique ; si les investigateurs semblent ne rien comprendre, elle soupire et marmonne entre ses dents, se demandant comment de tels individus ont réussi à vivre aussi longtemps.

Elle termine la séance sur un : « Quand on combat l'obscurité, la lumière est nécessaire. Une éternité de ténèbres ne peut rien contre une simple chandelle. L'être que vous affrontez a pris une fois encore la forme d'un homme. Ce fut autrefois sa perte. Quand le Dieu sombre est venu sous cette apparence à Khem, il a également reçu ces qualités humaines que sont l'arrogance et la suffisance. Ceux de son espèce ne sont pas liés par de telles émotions ; ce ne sont que des puissances chaotiques pouvant presque être décrites comme les forces naturelles de l'univers. La caractéristique la plus incroyable du Dieu sombre est également sa plus grande faiblesse. Il se moque,

mais quelle que soit sa puissance, le cristal que vous cherchez vous donnera le pouvoir de le vaincre. »

Isis croit en ces paroles, et les investigateurs auraient tort de vouloir émettre des théories contradictoires sur le Mythe.

Elle ajoute qu'en échange d'une faveur elle enseignera à un investigateur un rituel ainsi qu'une méthode permettant de combattre le Dieu sombre. La faveur consistera à exécuter un rituel au nom d'Isis une fois par an, le premier mai. Si un investigateur accepte, elle lui enseigne le sortilège Lumière de Seker (voir « Nouveaux sortilèges » à la page 170). Elle lui dit également qu'en rassemblant des amis et en unissant leurs forces, il leur sera possible d'utiliser le Trapézohédron Rutilant pour invoquer Celui qui Hante les Ténèbres pour le pousser hors de son corps d'emprunt actuel. Si les investigateurs refusent de marchander, elle soupire et les renvoie à leur mission comme ci-dessus. S'ils acceptaient de faire le rituel mais ne le faisaient pas, ils seraient maudits et ne guériraient plus qu'à un tiers du rythme habituel, ou bien si on essaie de leur faire des *Premiers soins*, par exemple, le soigneur subirait des modificateurs négatifs à son test . S'ils s'exécutaient, ils découvriraient par la suite qu'ils guérissent deux fois plus vite ou bien serait plus facilement soignable (du moins pour un certain temps).

Le Gardien peut décider qu'Isis est prête à demander des services plus délicats en échange de magie égyptienne et de sortilèges protecteurs comme Signe des Anciens, Guérison, Guérison immédiate, Identifier un Esprit, Sceau d'Isis, Mots de Sekhmenkenhep ou Voix de Ra. Au Gardien de décider des devoirs et responsabilités d'un grand prêtre moderne d'Isis.

Partant du principe que la conversation se termine aimablement, Isis sourit et se lève. La pièce commence à luire, une douce lumière émanant de Madame Endor. Souriant, elle lève alors les bras qui deviennent de longues ailes couvertes de plumes tandis que sa tête se couvre d'une couronne digne d'une déesse égyptienne. La pièce toute entière est soudain envahie par une lumière aveuglante, et les investigateurs se retrouvent dans la rue, en face de l'endroit où la boutique se trouvait mais où les deux échoppes voisines se tiennent désormais au coude à coude.

Conclusion

Obtenir le cristal

Pour contrer les machinations de Celui qui Hante les Ténèbres, les investigateurs ont besoin du Trapézohédron Rutilant. Avec la pierre, ils ont une chance de libérer David des pouvoirs de l'avatar en l'obligeant à répondre à leur invocation. Bien entendu, l'entité se matérialise près des investigateurs, à eux ensuite de s'occuper de lui à leur façon.

Les investigateurs peuvent tenter de détruire le cristal mais ils découvrent alors que l'objet est indestructible par des moyens normaux. Le Gardien pourrait autoriser des armes utilisant une lumière à grande intensité (comme des prototypes de lasers) à détruire le joyau. Le laisser tomber au milieu d'un réacteur nucléaire pourrait également fonctionner. Bien évidemment, détruire un artefact d'une telle puissance en utilisant des forces non moins spectaculaires pourrait engendrer une explosion titanesque. L'annihilation du Trapézohédron bannira également Celui qui Hante les Ténèbres dans son royaume cauchemardesque, qu'il se trouve dans un corps ou non à ce moment-là. La pierre pourra sans doute être invoquée à nouveau depuis les Noires Dimensions, mais l'avatar restera probablement un moment à l'écart. En attendant, les personnes réussissant à détruire le Trapézohédron Rutilant gagnent 3D6 points de Santé Mentale.

Cacher le cristal ou le balancer quelque part où personne ne pourra le retrouver pourrait constituer le choix le plus raisonnable. L'endroit idéal pourrait être un volcan actif ou les fondations de béton d'un gratte-ciel en construction (cette dernière option pourrait donner naissance à un bâtiment hanté). Si la pierre est ramenée dans sa cachette d'origine au fond de la baie de Narragansett, elle sera à nouveau cachée aux sbires de Nyarlathotep par la magie protectrice d'Isis (à la discrétion du Gardien, un investigateur devenant prêtre/prêtresse d'Isis pourrait remettre le cristal à la déesse qui le cachera dans un endroit où les serviteurs du Dieu extérieur ne le trouveront pas). Pour cette action, accordez 1D12 points de Santé Mentale.

Les agents de Nitocris tenteront désespérément d'empêcher la disparition du Trapézohédron Rutilant. Les investigateurs pourraient découvrir en la pierre un précieux atout pour marchander, Nitocris promettant toutes sortes de choses en échange. Bien entendu, quiconque sera assez stupide pour réellement négocier avec elle finira probablement par mourir. Laisser la reine-goule s'échapper avec la pierre coûte 1D8 points de SAN.

S'occuper de David

Arrêter David pourrait se révéler difficile, toute action contre lui ayant des répercutions. Tuer David dissipe Celui qui Hante les Ténèbres et pourrait interrompre ses plans, mais l'investigateur responsable du garçon devra accepter une perte de 4/1D12 points de Santé Mentale pour le meurtre d'un membre de sa famille ; les autres investigateurs ne seront pas aussi touchés (2/1D8) mais auront tout de même détruit la vie d'un enfant innocent. Si le Gardien voit que les investigateurs pensent que David est déjà perdu et qu'il n'y a aucun

moyen de lui faire retrouver son état normal, il peut diminuer la perte de Santé Mentale de deux points pour son assassinat. Pensant avoir tué Celui qui Hante les Ténèbres, les investigateurs pourraient recevoir 1D8 SAN chacun, mais cette récompense se verra diminuée de 1D4 points s'ils découvrent que l'entité a simplement changé de corps d'accueil.

L'autre problème est celui de la loi. Tuer David entraîne vraisemblablement une accusation de meurtre avec une défense se basant sur la folie passagère. Nitocris usera de son influence pour envoyer les personnes ayant attaqué son Maître en cellule d'isolement à vie. Si David avait déjà prévenu la protection de l'enfance et la police, il sera difficile aux investigateurs de trouver des alibis satisfaisants.

Utiliser le cristal (ou d'autres sortilèges comme Exorcisme) peut faire sortir Celui qui Hante les Ténèbres du corps de David. Si cela se produit, le garçon tombe au sol, son esprit brisé. Ses capacités et compétences reviendront peu à peu à la normale, mais sa Santé Mentale restera à zéro. Les investigateurs recevront 1D8 points de Santé Mentale pour avoir libéré l'enfant des ténèbres monstrueuses qui l'habitaient. Après quelques mois, il sera à nouveau capable de parler par de courtes phrases mais sera comme un zombie. Il ne récupérera jamais complètement. Son contact avec le Dieu sombre laissera son esprit empli de visions extraterrestres et d'images prophétiques. Il passera son temps à les reproduire sur les murs, sur les draps et sur le papier. La plupart de ces gribouillages seront indéchiffrables mais David pourra servir de biais par lequel le Gardien pourra introduire de nouvelles aventures ou donner des indices lorsque le groupe sera dans une impasse. Bien entendu, David pourrait être inaccessible si les investigateurs sont sous le coup d'une ordonnance restrictive !

Permettre à David de s'échapper et de devenir le Sombre Messie entraîne la perte de 1D8 points de Santé Mentale. Le garçon, ou un autre corps d'emprunt, finira par se rendre à San Francisco pour y prendre l'identité du Révérend Nye et hâter le retour des Grands Anciens.

Arrêter Celui qui Hante les Ténèbres

S'occuper de l'avatar n'est pas difficile si les investigateurs ont le cristal, le vrai problème consistant à faire sortir le monstre de David. Utiliser n'importe quelle attaque à base de lumière offre de bonnes chances de dissiper Celui qui Hante les Ténèbres. Une fois éjecté de cette dimension, il ne pourra revenir que lorsque le cristal aura été à nouveau plongé dans les ténèbres et que quelqu'un aura regardé à l'intérieur et établi un lien psychique avec lui. Conserver la pierre dans une éternelle obscurité afin que personne ne puisse s'en servir constitue une solution acceptable.

Tant que des survivants maintiennent un lien mental avec lui, Celui qui Hante les Ténèbres peut revenir. Ces êtres liés doivent emmener une lumière partout où ils se rendent et apprendre à dormir pendant le jour ou bien l'entité continuera de les menacer. Garder le Trapézohédron Rutilant sous une lumière permanente empêche le monstre de se matérialiser. Si les investigateurs lancent Lumière de Seker sur des victimes liées au cristal, le sortilège coupe le lien qui pèse sur elles. Lorsque Celui qui Hante les Ténèbres ne possédera plus aucun lien avec les humains, il lui faudra demeurer dans sa noire dimension. Au début du scénario, il existe au moins un autre personnage lié à la chose, Sam Gillian.

Une autre menace devant être anéantie est celle du site de la Sagesse étoilée. Les investigateurs pourraient devoir détruire ce site de façon permanente pour empêcher d'autres personnes de se lier au Dieu sombre. Au Gardien de décider si quelqu'un (pouvant se trouver littéralement n'importe où) est tombé dans le piège. Connaître les dangers de la page web et ne rien faire contre elle coûte aux investigateurs 1D6+1 SAN. La pirater afin qu'elle ne constitue plus une menace permet de récupérer 1D6+1 points.

Arrêter Celui qui Hante les Ténèbres de façon à ce qu'il ne puisse plus revenir rapporte à chaque investigateur 1D10 points de Santé Mentale.

Arrêter Nitocris

Nitocris est un adversaire expérimenté et mortellement dangereux. Il est peu probable que les investigateurs parviennent à la détruire, mais ils peuvent tenter de déjouer ses plans. Même si elle devait être tuée par d'intrépides héros, les Dieux extérieurs pourraient ramener à la vie ce diligent serviteur. Accordez aux investigateurs un peu de répit, ainsi que 1D10 points de Santé Mentale. Détruire Sirahk rapporte 1D8 points de SAN ; chaque enfant de Shugoran 1D6 points.

Nitocris sera stoppée par sa propre destruction ou par la disparition des raisons de son implication : si quelqu'un s'est débarrassé du Trapézohédron Rutilant et s'est occupé de David, par exemple. La meilleure façon de l'arrêter est qu'un investigateur suicidaire chargé de dynamite se jette sur elle. Révéler ses liens avec NWI pourrait également la forcer à se retirer. Si les investigateurs peuvent obtenir un mandat pour fouiller ses appartements, des preuves l'incriminant tels que des os humains ou des corps à demi-dévorés la mettront hors du coup pendant un moment, le temps de faire disparaître les preuves, de corrompre quelques agents et de détruire ceux refusant de coopérer. Ses assassins encourront de sévères représailles, et les investigateurs pourraient décider de fuir le pays pendant quelques temps ou de chercher de nouveaux alliés dans leur quête contre les machinations

de NWI. Le Gardien pourrait développer ces éléments pour en faire les bases d'une nouvelle campagne. Une autre option consiste à pousser les investigateurs à prendre leur retraite en attendant que des adorateurs viennent les tuer (à la façon de protagonistes d'une histoire de H.P. Lovecraft). Si Nitocris s'enfuit, la pénalité est de -1D6 points de Santé Mentale par investigateur ; néanmoins, avoir déjoué ses plans permet d'obtenir en contrepartie 1D10 points de SAN.

Nouveaux sortilèges

Lumière de Seker

Crée un globe de lumière de portée variable. Pour chaque Point de Magie investi dans le sortilège, le halo augmente son rayon d'un demi-mètre. De la lumière est émise à l'extérieur du globe ; à l'intérieur, il n'y a en revanche aucune ombre. Le globe de lumière tient pendant POU x5 rounds, puis pâlit et meurt. Aucun point de Santé Mentale n'est nécessaire pour lancer ce sortilège.

Ce rituel magique égyptien appelle la puissance de Seker, le dieu égyptien de la lumière. Après avoir chanté et invoqué le nom de la divinité pendant un round, le sorcier peut choisir n'importe quel endroit situé à (score de POU) mètres et y fait apparaître une sphère luminescente. Si le rituel est lancé sur une cible intelligente, le sorcier doit triompher d'une opposition entre Points de Magie sur la Table de Résistance ; s'il échoue, son sortilège échoue également.

Utilisé contre Celui qui Hante les Ténèbres, chaque Point de Magie investi dans la Lumière de Seker inflige 1D6 points de dégâts. Par exemple, un sortilège à dix Points de Magie lancé sur l'avatar lui inflige 10D6 points de dégâts par round, mais des investigateurs malins pourraient aussi lancer le rituel sur le Trapézohédron Rutilant. Le même nombre de Points de Magie (10 dans l'exemple) utilisés sur la pierre pendant que Celui qui Hante les Ténèbres est à l'intérieur inflige 20D6 points de dégâts par round au monstre. Toute personne liée spirituellement à l'être voit son lien brisé au moment où il est baigné dans la lumière magique.

Exposer un corps possédé ou le cristal à la Lumière de Seker ne forcera pas le monstre à quitter son hôte, et ne lui fera aucun dégât tant qu'il se trouvera dans un corps d'emprunt. Cependant, à la discrétion du Gardien, une telle exposition pourrait diviser par 2 le POU de la chose et/ou annuler ses capacités magiques (du moins tant que le corps sera exposé).

Spectre de l'Internet

Le sortilège nécessite dix minutes pour aligner l'esprit du sorcier avec l'interface réseau. Il coûte 5 Points de Magie et 2D3 points de Santé Mentale, et peut être appris ou lancé seulement si le sorcier a la compétence *Informatique* à 75 % ou plus, et *Sciences formelles (Mathématiques)* à 50 % ou plus. Cette connaissance, combinée avec des éléments du sortilège Transfert d'Esprit, permet au lanceur de projeter sa conscience dans le réseau Internet avec l'aide d'un équipement à réalité virtuelle. Dans les faits, cela ressemble aux séquences d'entrée dans la Matrice décrites dans les histoires de science-fiction comme celles du *Neuromancien* de William Gibson.

Une fois dans la toile, le lanceur n'utilise plus que INT et POU comme caractéristiques, et *Connaissance* et Points de Magie comme caractéristiques dérivées. Un spectre de l'Internet n'ayant aucun score de SAN, il ne peut gagner ou perdre de points de Santé Mentale. Les compétences mentales comme *Comptabilité*, *Informatique* et les langues ne sont pas affectées. Tant qu'il se trouve dans le réseau, le sorcier perd 1 Point de Magie par heure et ne peut régénérer sa réserve. En compensation, il gagne la capacité de voler l'énergie des autres.

Le sorcier peut tenter d'effectuer des tests d'*Informatique* pour naviguer dans la toile et aller de terminal d'ordinateur en terminal d'ordinateur en passant par les applications, les bases de données, etc. Un spectre de l'Internet peut lire les échanges de données et les copier ou changer un nombre raisonnable d'éléments sans laisser de traces, à condition de réussir un test d'*Informatique*. Sur un test réussi de *Volonté*, il peut aussi détecter les défenses anti-virus. N'ayant pas besoin de dormir et ne sentant pas la fatigue, un spectre peut avec suffisamment de préparation apprendre trois fois plus vite qu'un être humain.

Le spectre de l'Internet peut également voir à travers un écran d'ordinateur (c'est un effet magique) ce qui se passe de l'autre côté et être vu par ceux qui s'y trouvent, avec le risque de leur faire perdre de la SAN. Il peut lancer des oppositions de POU contre POU contre ceux se trouvant à POU/3 mètres de l'ordinateur dans lequel il se trouve. Le gagnant de l'affrontement vole 1D6-1 Points de Magie à son adversaire. Comme un être humain, un spectre ayant perdu tous ses Points de Magie sombre dans l'inconscience ; ne régénérant pas sa magie, il ne se réveillera jamais à moins que quelqu'un le découvre et lui vienne en aide.

Si un terminal perd de la puissance ou est détruit pendant qu'un spectre se trouve à l'intérieur, ce dernier est annihilé. Si le terminal est coupé du réseau, le spectre reste coincé, bien qu'il puisse tenter un repli rapide en réussissant un test de *Volonté* à -20%.

Quand le spectre retourne dans son corps, il se souvient de tout ce qui s'est passé. Les pertes de Santé Mentale dues aux actes atroces et aux chocs peuvent maintenant être appliquées. Si le corps meurt tandis que le spectre est sur le réseau, l'esprit reste conscient et actif jusqu'à ce qu'un événement le jette en dehors

de toutes bandes passantes et le détruise. Les autres dangers de l'Internet sont laissés à l'imagination du Gardien.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des PNJs principaux apparaissant dans ce scénario. Chaque entrée indique ce qu'un test réussi de *Connaissance* permet d'apprendre. Une entrée « De l'intérieur » est également incluse : il s'agit là de faits/rumeurs/histoires à propos des personnages, obtenus via un test approprié de la compétence *Contact & Ressources* ou grâce au milieu social de l'investigateur concerné (par exemple, les connaissances « de l'intérieur » à propos de Bill Mayham peuvent être obtenues via un test de *Persuasion* sur une connaissance du FBI ou, si l'investigateur concerné est lui-même membre du FBI, via un simple test de *Contact & Ressources* ou de *Connaissance*). Au Gardien la charge de créer les opportunités de roleplay permettant de trouver ces informations. La plupart ne sont que des fausses-pistes. Une brève note intitulée « Intrigue » indique au Gardien comment utiliser le personnage pour approfondir le scénario. Celles intitulées « Apparence » décrivent les personnages et se trouvent en-dessous de leurs caractéristiques.

Les humains apparaissent par ordre alphabétique et sont suivis par une liste séparée pour les monstres.

Êtres humains

Shawna Applegate, surveillante en état de choc

Connaissance : l'investigateur en charge de David se souvient d'elle comme une personne de confiance ayant déjà travaillé au camp Nar-Aqua.

De l'intérieur : Shawna Applegate verse dans le New Age et l'occultisme. Ses parents sont des catholiques dévots très préoccupés par ses choix de vie.

Intrigue : David et Kristino pourraient tenter de convaincre les investigateurs que Shawna est une sorcière ayant invoqué un monstre pour détruire le camp, ce qui l'a rendue folle. Quand elle aura récupéré, qui sait ce qu'elle fera encore ?

Todd Clarke, avocat en droit des assurances

Connaissance : l'investigateur responsable de David connaît bien Clarke ; c'est un homme amical, un avocat en droit des assurances qui possède un cabinet prospère. Sa femme est morte dans un accident de voiture cinq ans auparavant. Il aime ses steaks saignants.

De l'intérieur : Clarke tord souvent les demandes d'indemnisation de façon légèrement illégale pour sauver l'argent de ses clients. Il se blâme encore pour la mort de sa femme qu'il était sensé conduire à l'aéroport (trop occupé, il avait préféré rester au bureau). Il voit encore un psychiatre une fois par semaine. La mort de son fils va le pousser à bout.

Intrigue : Clarke peut devenir une gêne ou un allié pour les investigateurs. Il poursuit sans relâche la vérité et ne pourra se reposer qu'après avoir donné un sens à sa perte absurde.

David, Hôte de Celui qui Hante les Ténèbres

Connaissance : l'investigateur lié à David sait tout de ses hobbies, amis, résultats scolaires, etc. Laissez l'investigateur inventer ces détails.

De l'intérieur : David a toujours eu du mal avec le fait que son tuteur passait plus de temps à s'occuper de choses étranges qu'à jouer avec lui.

Intrigue : voir « Les agissements de David » à la page 157.

Damon Devlin, disciple d'Anne Chantraine, expert en ordinateurs de NWI

Connaissance : rien

De l'intérieur : né à Cannich en Écosse, a étudié à l'université de Glasgow de sa ville natale, obtenant des diplômes en ingénierie électrique et en sciences informatiques. Il a obtenu un poste prestigieux à peine sorti de l'école dans le département de recherches informatiques de NWI. Il voyage depuis à travers le monde pour se rendre dans les nombreux laboratoires de la société. Sa façon de se comporter semble anachronique, utilisant un phrasé digne du siècle dernier, et on peut souvent l'entendre chantonner de vieux airs à voix basse. Des recherches plus poussées pourraient débusquer des références sur un autre Damon Devlin qui vécut à Cannich durant les années 1920 et qui fut suspecté d'appartenir à une congrégation de sorcières. Des investigateurs suffisamment zélés pourraient découvrir que le Devlin actuel a falsifié son certificat de naissance. Avec une chance incroyable, ils pourraient même trouver une vieille photographie dans un journal de 1960 montrant Devlin (qui a l'air d'avoir le même âge qu'aujourd'hui) aux côtés de Sabrina Chantraine, la chef des entreprises Chantraine de l'époque (et qui fut la « tante » de Desirée).

Intrigue : si les investigateurs deviennent trop gênants, ou trop menaçants, Nitocris peut demander à Devlin de se changer en spectre de l'Internet et de garder un œil sur eux ou de briser leur réputation ou leurs comptes en banque, voire de les tuer. En tant que spectre, il peut les retrouver partout dans le monde, les traquer via leurs cartes de crédit, etc. Il peut

Shawna Applegate

19 ans, surveillante du camp (cf. p. 136)

Shawna est une jolie jeune rousse, mince et couverte de tâches de rousseur.

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	53

Compétences

Art : chant	50 %
Athlétisme	35 %
Légendes des camps	75 %
Orientation	25 %
Persuasion	20 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	20 %
Sciences humaines :	
• sciences politiques	15 %
Sciences occultes	10 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3	30 %

Todd Clarke

42 ans, avocat en droit des assurances (cf. p 134)

Clarke est un homme massif visiblement en bonne santé. Il est chauve et porte une moustache ; il affectionne les costumes pour aller au travail mais au cours de ce scénario il s'habillera de façon négligée.

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	43

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	35 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	40 %
Conduite (automobile)	50 %
Crédit	70 %
Droit	70 %
Écouter	50 %
Informatique	30 %
Persuasion	70 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Armes
- Bagarre 70 %
  dégâts 1d3 + 2
- Automatique .38 45 %
  dégâts 1D10
- Fusil à pompe cal. 12 30 %
  dégâts 4D6/2D6/1D6

David

11 ans, petit garçon ordinaire (cf. p 156)

David est un beau garçon de onze ans avec des cheveux blond-châtain et des yeux noisette. Il s'habille comme n'importe quel enfant de son âge.

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Mouvement	8
Impact	-2
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	30 %
Fan de sport	25 %
Jouer aux échecs	40 %
Jouer aux jeux vidéo	75 %
Se cacher	20 %

Armes
- Bagarre 35 %
  dégâts 1D3 -2

Après que David a fusionné avec Celui qui Hante les Ténèbres, certaines de ses caractéristiques augmentent jusqu'à atteindre le maximum indiqué ci-dessous. Sa Santé Mentale est réduite à zéro après la fusion :
- ***Par jour*** : +2 INT, +2 POU, +4 EDU ; +3 % dans toutes les compétences de communication, de connaissance et de combat.
- ***Par semaine*** : +1 CON, +1 DEX, +1 APP, +1 Mouvement.

Sortilèges : au choix du Gardien. David finit par connaître tous les sortilèges du Mythe. Arrangez-vous pour adapter sa progression à la menace que représentent les investigateurs. David devrait toujours se montrer incroyable comme adversaire.

Autres : David développe un bronzage sombre en quelques mois. Il commence également à se tenir de façon formelle, presque grandiose. Après deux semaines, il devient légèrement radioactif, suffisamment pour que cela soit détectable par un compteur Geiger situé à 3 mètres. Dans le noir, une aura flamboyante semble l'entourer.

également aider physiquement Nitocris si les gêneurs tentent de l'attaquer dans ses appartements. Devlin est un sorcier redoutable.

Ian et Nora Gillian, un couple ordinaire

Connaissance : l'investigateur proche de David connaît Ian, un chiropracteur qui aime jouer au golf. Nora est quand à elle une aide ménagère plutôt maussade. Ensemble, ils se montrent amicaux mais il est facile de voir que le couple ne s'entend plus.

De l'intérieur : Gillian a trompé sa femme avec une monitrice d'aérobic à la gym. Nora le soupçonne mais reste avec lui pour le bien de leur enfant.

Intrigue : le Gardien peut utiliser Ian et Nora comme chair à canon. Si celle-ci découvrait qu'un des investigateurs est détective privé, elle pourrait l'embaucher pour espionner son mari.

Sam Gillian, enfant ordinaire

Connaissance : le tuteur de David sait que Sam est un garçon discret et doué pour le dessin. Il est très timide et a du mal à se faire des amis.

De l'intérieur : Sam connaît les problèmes de ses parents. La situation le rend fou et encore plus anxieux que d'habitude.

Intrigue : cette partie est détaillée dans le reste du scénario. Si David est libéré ou tué et si Celui qui Hante les Ténèbres s'échappe, ce dernier pourrait tenter de prendre possession de Sam, le garçon étant lié à lui par l'esprit. En fait, le Gardien peut décider de donner à Sam des rêves (ou des visions sous hypnose) durant lesquels il « voit » à travers les yeux de David (ou du corps d'emprunt actuel) ; il pourrait ainsi donner des descriptions aussi cryptiques que vagues des terribles plans en cours d'exécution.

Le docteur Wilma Gray, psychiatre en hôpital

Connaissance : les docteurs new-yorkais, surtout les psychiatres, savent que le docteur Gray est une praticienne respectée, spécialisée dans les troubles de l'enfance. Elle a publié de nombreux articles dans des revues et les docteurs vivant dans d'autres villes peuvent également la connaître.

De l'intérieur : le docteur Gray aime tout particulièrement faire des recherches sur les contes de fées et les relier aux constructions psychologiques de l'esprit. Elle a récemment commencé une mise en perspective historique de contes anciens ; ses hypothèses lui ont valu les moqueries de ses collègues et elle a décidé de ne pas publier son livre sous sa forme actuelle.

Intrigue : cette partie est détaillée dans le reste du scénario. Si elle survit à sa rencontre avec Sirahk, il est probable qu'elle rejoigne les investigateurs. Elle a accès à des collections de livres rares et pourrait se révéler un allié des plus utile.

Le docteur Persephone Kristino (alias Nitocris, Shefira Roash, Thalassa Chandler, etc.)

Connaissance : personne à New York ne connaît le docteur Kristino. Elle est inscrite en Grèce dans le registre des praticiens en tant que pédopsychiatre.

De l'intérieur : le docteur Kristino est une psychiatre grecque qui s'est spécialisée dans les thérapies de groupes pour enfants et adolescents et qui s'intéresse tout spécialement aux traumatismes de l'enfance. Même en creusant plus profondément, il est impossible de trouver un certificat de naissance ou d'inscription scolaire (NWI a mis en place une fausse identité pour ses besoins, allant jusqu'à l'enregistrer au registre des praticiens grecs. Il faudrait se rendre en Grèce pour pouvoir étaler au grand jour la supercherie).

Intrigue : cette partie est détaillée dans le reste du scénario. Nitocris a utilisé le sortilège Ressemblance un grand nombre de fois pour pouvoir développer toute une panoplie d'identités alternatives de façon crédible. Certains racontent qu'elle tente d'imiter son Seigneur Nyarlathotep en cherchant à avoir un millier de formes différentes.

Le docteur Mortimer Lassiter, océanographe

Connaissance : les personnages ayant des liens avec le milieu océanographique et ceux en contact avec l'EUO savent que Lassiter est un chercheur réputé qui a publié de nombreux articles dans des revues scientifiques.

De l'intérieur : Lassiter s'intéresse entre autres à l'écologie quantitative, spécialement aux dynamiques des populations et à la reproduction des animaux marins. Il étudie également les dynamiques des populations piscicoles, à leur organisation et à leurs interactions avec la logique proie-prédateur. L'homme se méfie de la plupart des gens ; certaines de ses recherches lui ont été volées quand il faisait sa thèse et il se défie depuis de toute personne jetant un œil à son travail. Il garde un automatique calibre 38 dans sa chambre.
Lassiter souffre également de la maladie de Basedow (hypothyroïdisme) qui lui donne des yeux visiblement gonflés. Un test réussi de *Médecine* permet d'identifier ces symptômes. Il transporte en permanence une bouteille de pilules de thyroxine qu'il doit prendre quotidiennement.

Intrigue : Lassiter est un pion inconscient de NWI. En tant que scientifique, il prête plus

Le docteur Persephone Kristino

semble avoir 31 ans (alias Nitocris, la reine-goule) (cf. p 160)

Nitocris peut prendre toutes sortes d'apparences, ayant lancé Ressemblance sur un grand nombre de personnes. En tant que reine Nitocris, elle ressemble à une jeune femme belle et exotique dotée de mystérieux yeux bleus comme la glace et d'un corps d'une grande souplesse. En tant que docteur Kristino, elle paraît plus grande, avec des traits grecs classiques, des cheveux blonds sombres et porte des lunettes à monture fine. Dans la peau de Thalassa Chandler, c'est une femme aux cheveux noirs et raides, aux yeux vert sombre avec de hautes pommettes et des vêtements de femme d'affaires. Elle possède d'autres formes que le Gardien peut créer comme il l'entend.

APP	18*	Prestance	90 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12*	Corpulence	60 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	28	Volonté	99 %

** varie en fonction de l'apparence qu'elle prend. Néanmoins, sa vanité la pousse à ne prendre aucune forme ayant moins de 16 en APP, à moins que cela ne lui permette d'échapper à une situation de vie ou de mort*

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	90 %
Discrétion	80 %
Informatique	55 %
Médecine	20 %
Mythe de Cthulhu	60 %
Négociation	70 %
Persuasion	75 %
Propagande	80 %
Psychiatrie	90 %
Psychologie	80 %
Sciences de la vie :	
• pharmacologie	60 %
Sciences formelles :	
• chimie	10 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	60 %
- Égyptologie	70 %
- Histoire égyptienne	90 %
Sciences occultes	80 %
Se cacher	75 %
Trouver Objet Caché	95 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	80 %
Arabe	90 %
Égyptien (Sixième Dynastie)	95 %
Français	60 %
Grec	60 %
Russe	60 %

Armes

- Automatique cal. 38 75 %
  dégâts 1D10
- Dague 50 %
  dégâts 1D6 + poison**
- Griffure d'ongle 60 %
  aucun dégâts mais les ongles sont empoisonnés**
- Attaque psychodynamique *** 80%
  dégâts spéciaux
- Bracelet du Naja Haji, voir texte ci-dessous

*** Kristino prépare elle-même un poison de VIR 16 qui prend effet après dix rounds de combat*

**** cette capacité est basée sur le terrible entraînement de Nitocris ainsi que sur des techniques psychiatriques perverties. Sa méthode évoque la façon qu'a le docteur Hannibal Lecter (le personnage de plusieurs romans dont Le silence des agneaux) de percevoir les faiblesses mentales d'une personne et de jouer avec son esprit. Nitocris doit pouvoir parler avec quelqu'un pendant plusieurs minutes avant de pouvoir estimer sa psychodynamique. Elle est alors capable d'en fournir une interprétation dévastatrice, attaquant au passage la confiance et l'estime de soi de sa victime. Cette dernière perd alors 1/1D6 points de Santé Mentale.*

Bracelet du Naja Haji

Sous sa robe, Kristino porte un bracelet enroulé autour de son bras gauche à la façon d'un cobra égyptien. L'objet est fait d'or, d'albâtre et d'onyx. Une fois par round, le porteur peut envoyer un ou plusieurs Points de Magie à l'intérieur et faire ainsi tomber un cobra égyptien sur le sol.

Les serpents générés de cette façon sont tout à fait normaux, à part le fait qu'ils ne mordent jamais le porteur du bracelet. Le plus petit cobra ainsi produit fait 30 centimètres de long et un peut injecter un venin de VIR 12. Pour chaque Point de Magie supplémentaire, l'animal fait 30 centimètres de plus et son poison gagne 2 points de virulence. Par exemple, 10 Points de Magie créent un cobra d'environ 3 mètres attaquant à l'aide d'un venin de VIR 20. Le bracelet ne peut créer plus d'un serpent par round.

Protection : Kristino possède d'anciens objets de pouvoir lui accordant une protection magique. la Tiare, le Plastron et le Collier. Une fois porté, chaque artefact fournit au corps tout entier 5 points d'armure magique protégeant contre les blessures physiques. Elle ne porte pas la Tiare dans la plupart des circonstances, celle-ci attirant trop l'attention. Elle garde le Collier caché sous des écharpes et des cols, et le Plastron est généralement porté sous ses vêtements.

Ainsi, elle bénéficie généralement de 10 points d'armure, et si elle met la Tiare, elle parvient à un total de 15 points. Cette protection magique ne fonctionne que contre les attaques ordinaires. Contre des forces ou des entités magiques, divisez la protection par deux (arrondissez au supérieur). Voir la campagne *Les Masques de Nyarlathotep* pour plus d'informations concernant ces artefacts.

Sortilèges : tous les sortilèges du livre de *L'Appel de Cthulhu* exceptés ceux ayant trait aux Dieux Très Anciens

David

anciennement 11 ans, hôte de Celui qui Hante les Ténèbres, caractéristiques maximum (cf. p 169)

Comme pour le garçon ordinaire, mais amaigri et se tenant bien droit. David a une belle teinte de peau bronzée. Les nuits de lune ascendante, il peut être vu regardant l'astre avec un sourire sinistre sur le visage.

APP	18	Prestance	90 %
CON	19	Endurance	95 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	200	Connaissance	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	60*	Volonté	99 %

** Le POU de David ne peut dépasser 60 compte tenu de la jeunesse de son corps actuel. Plus son hôte grandira, plus les forces divines de l'avatar pourront le remplir sans le brûler entièrement. Parvenu à l'adolescence, son maximum passe à 75. A 31 ans, le corps peut accueillir toute la puissance du monstre soit un POU de 100 ; à ce stade, il est prêt à lancer le retour des Grands Anciens.*

Valeurs dérivées

Mouvement	12
Impact	-2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	30 %
Fan de sport	25 %
Jouer aux échecs	40 %
Jouer aux jeux vidéo	75 %
Se cacher	20 %

Armes

- Toutes les armes ordinaires à 100 %
- David dans les Ténèbres 100 % : vue dans le noir, sa chair émet une douce lueur. Après quelques semaines, cette luminescence croît considérablement, comme si une aura de flammes entourait le garçon. Ces traits surnaturels révèlent en fait une image surimposée de Celui qui Hante les Ténèbres, s'apparentant à un nuage qui émanerait du corps d'emprunt. Quiconque assiste à ce phénomène doit faire un test de Santé Mentale.
  En plus de cet effet, toutes les personnes se trouvant dans les ténèbres et à moins de (POU de David)/3 mètres obtiennent la capacité spéciale « voir sans voir » (voir la description de Celui qui Hante les Ténèbres p. 175).

Sortilèges : tous les sortilèges des règles de *L'Appel de Cthulhu* ou ceux choisis par le Gardien. En tant que David, l'avatar peut invoquer les créatures du Mythe appropriées pour 1 Point de Magie par point de POU que possède la créature.*

** tant que l'avatar se trouve dans un corps d'emprunt immature, une utilisation aussi manifestement divine de POU peut provoquer des dégâts, lui faisant perdre 1 Point de Vie par tranches de 4 Points de Magie dépensés de cette façon (arrondir au supérieur). Par exemple, si David*

invoque un Vampire de Feu avec 12 en POU, dépensant 12 Points de Magie, son corps perd également 3 Points de Vie. Dans ces conditions, l'avatar tente autant que possible de ne pas utiliser cette capacité.

Compétences : toutes les connaissances, armes et compétences de manipulation à 100 %. Les compétences physiques sont les mêmes que celles du corps d'emprunt.

Perte de SAN : voir David en pleine lumière ne coûte aucun point de Santé Mentale. Dans le noir, son aura luisante ou flamboyante coûte 2/1D12 SAN. Le Gardien peut augmenter cette perte à 3/1D20 points pour les personnes proches de David, comme les parents et les amis.

Zander

le chien de David - Grand et adorable golden retriever.

CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	05	Corpulence	25 %
INT	02	Intuition	10 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Mouvement	10
Impact	+0
Points de Vie	10

Compétences

Discrétion	55 %
Pister	70 %
Se cacher	40 %
Sentir	80 %

Combat

• Morsure 60%
dégâts 1D4

Perte de SAN : 0/1 s'il attaque, mais seulement pour ceux qui connaissaient ce chien quand il était encore doux, avant qu'il ne devienne un serviteur de l'avatar

Damon Devlin

31 ans en apparence, sorcier informatique (cf. p 162)

Près de deux mètres de hauteur pour 80 kg, de longs cheveux brun-roux descendant jusqu'en bas de son dos, des rouflaquettes soigneusement taillées, un bouc, des yeux injectés de rouge et le plus souvent des lunettes à montures épaisses, c'est un faux mince à la peau pâle garnie de tâches de rousseur et dont les poignets présentent plusieurs cicatrices. Il porte généralement des bottes de cow-boy à bouts pointus, des jeans et des T-shirts. On ne le voit que rarement en plein jour. Il ressemble en fait à un mélange vampirique entre John Lennon, Charles Manson et Billy Connolly.

attention au travail qu'il fait qu'aux moyens par lesquels il progresse. Il semble souvent avoir des moments de « regard perdu dans le vide », durant lesquels il marmonne à propos des merveilles des mers. Le Gardien pourrait pousser les investigateurs à croire que Lassiter est lié aux Profonds, sa maladie et ses obsessions aquatiques pouvant les y aider.

Jake Lockhart, journaliste

Connaissance : des investigateurs vivant à Rhode Island savent que Lockhart travaille pour le *Bulletin de Providence.*

De l'intérieur : Lockhart est légèrement excentrique. Il semble croire aux histoires farfelues que ses collègues rejettent unilatéralement. Il a grandi dans l'arrière-pays de la Nouvelle Angleterre, mais rêve du grand scoop qui lui assurera un poste en or dans un célèbre journal de la ville de New York.

Intrigue : comme Cole Shack, Lockhart peut être une épine dans le pied ou une aide pour les investigateurs. Il les suit chaque fois que possible, ou suggère qu'ils s'allient. Son premier objectif est d'obtenir une bonne histoire, mais il sera prêt à tout laisser tomber pour aider des investigateurs dont la vie est en danger. Une fin tragique impliquant des organes vitaux répandus sur le sol par un enfant de Shugoran est une possibilité.

Le docteur Jervis Merkle

Connaissance : étant nouveau en tant que docteur de Newport, on sait peu de choses sur lui.

De l'intérieur : Merkle a accepté ce travail en partie pour rembourser ses dettes de l'école de médecine. Bien qu'il soit nouveau dans le métier, il semble plutôt doué. Il se cherche actuellement une femme.

Intrigue : Merkle se méfie des investigateurs parlant un peu trop d'explications surnaturelles aux événements. Il pourrait décider qu'ils ont besoin d'une aide psychiatrique et ne cesser de leur proposer de leur écrire une lettre de recommandation pour un de ses collègues.

Agents de NWI/de la Fraternité noire

Les compétences générales et martiales présentant plusieurs choix possibles séparés par des barres obliques concernent dans l'ordre les types louches, les hommes de main et les brutes.

Le docteur Merlinda Raithee, océanographe

Connaissance : les personnages ayant des liens avec le milieu océanographique et ceux en contact avec l'EUO savent que Raithe est une chercheuse réputée qui a publié de nombreux articles dans des revues scientifiques.

Agents de NWI/de la Fraternité noire

Les agents de NWI portent des cartes d'identité confirmant leur appartenance à la société. Les Assassins de la Fraternité noire ne portent aucuns papiers. Leur apparence varie grandement et leurs rangs comprennent toutes sortes de types et de nationalités.

Caractéristique	Type louche	Homme de main	Brute
FOR	14	15	17
CON	14	14	14
TAI	08	14	17
INT	13	12	11
POU	11	11	11
DEX	16	13	12
EDU	12	12	08
SAN	0	0	0
PV	11	14	16
Impact	+0	+2	+4

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	40 %
Conduite : automobile	40 %
Discrétion	60 %
Écouter	40 %
Informatique	50 % / 35 % / 20 %,
Mythe de Cthulhu	10 %
Plongée	30 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	30 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Allemand	40 %
Anglais	40 %
Espagnol	40 %
Français	40 %

Armes :

• Automatique 9mm 60 % / 50 % / 60 %
dégâts 1D10
• Couteau 50 % / 30 % / 40 %
dégâts 1D4 + Impact
• Étoiles de lancer 50 % / 30 % / 40 %
dégâts 1D3 + poison de VIR 14*
• Bagarre 40 % / 50 % / 60 %
dégâts 1D3 + Impact

** le poison peut être remplacé par un venin paralysant, des potions affaiblissant l'esprit, etc. La Fraternité noire possède une grande variété d'armes chimiques et le Gardien peut décider de leurs effets.*

Sortilèges : INT % de chances de connaître un sortilège d'attaque (comme Poing de Yog-Sothoth ou Flétrissement)

Protection : veste lourde en Kevlar (50 % de chances de fournir une armure de 5)

De l'intérieur : les recherches actuelles de Raithe portent sur l'écologie du zooplancton et sur la biologie des profondeurs marines. On l'a dissuadée de publier ses étranges théories sur la vie sous-marine pour le bien de sa carrière. Une de ces théories porte sur l'existence de grands humanoïdes amphibiens et se base sur des découvertes effectuées près des ruines d'une ville appelée Innsmouth. Elle possède un livre rare, *Les enseignements de l'Ordre de Dagon* (voir l'encadré de la page 144 pour plus de détails).

Intrigue : contrairement à Lassiter, elle doute des motivations de NWI. Elle croit à l'existence des Profonds, et a effectué des recherches complémentaires à l'université Miskatonic concernant les légendes sur ces créatures. Bien qu'elle connaisse le sortilège Contacter un Profond, elle ne l'a jamais lancé, croyant qu'il s'agit là des élucubrations de personnes tentant d'expliquer la vision de ces créatures marines. Le Gardien peut faire de Raithe une alliée des investigateurs.

Zoltan Sebastian, agent et auditeur de NWI sur le projet de l'EUO

Connaissance : rien.

De l'intérieur : des recherches sur son passé révèlent un Zoltan Sebastian, employé de NWI dans la division recherche. Il n'existe aucune autre preuve de son existence.

Intrigue : Zoltan dirige un des groupes à la recherche du Trapézohèdron Rutilant. Après avoir rencontré les investigateurs, il pourrait tenter de les suivre dans leur traque du cristal. Il ne tentera pas de les tuer avant d'estimer qu'il s'agit là de sa seule possibilité, ou avant d'avoir remis le cristal à sa maîtresse Thalassa Chandler.

Le capitaine John Stevenson, police d'État de Rhode Island

Connaissance : à moins d'avoir déjà eu affaire à la police de Rhode Island ou de posséder des contacts dans la police d'État, les investigateurs ne savent rien sur lui. Dans le cas contraire, ils savent que Stevenson est un homme équilibré qui a la réputation d'être un policier honnête.

De l'intérieur : Stevenson a aidé à gérer des cas inhabituels mettant en jeu des morts et des disparitions étranges. Il a des contacts au sein du FBI.

Intrigue : Stevenson peut représenter une aide précieuse ou un problème sérieux pour les investigateurs. S'ils lui présentent des preuves compromettant NWI et des personnes comme le docteur Kristino, il les aide autant qu'il peut en appelant des amis de la police de New York (NYPD) ; il pourrait même contacter des agents spéciaux du FBI qui ont travaillé avec lui sur des affaires inexpliquées.

Créatures

Enfants de Shugoran

Ces horreurs aquatiques sont les rejetons d'une autre manifestation de Nyarlathotep appelée Shugoran. Un enfant de Shugoran est une créature humanoïde visqueuse dotée d'une épaisse peau apparentée à celle des poissons-chats, de petites nageoires ressemblant à des ailes, de pieds palmés et d'une longue trompe.
Un enfant de Shugoran attaque en fixant sa trompe sur la bouche et le nez de sa victime et en arrachant les poumons en une puissante aspiration, provoquant une mort instantanée. La cible d'une telle attaque présente d'horribles marques sur le visage, et des poumons pendant de sa bouche comme si son corps avait été proprement retourné. Un test réussi d'*Athlétisme* permet à la cible d'esquiver l'attaque.
Les compétences générales et martiales montrant plusieurs chiffres séparés par des barres obliques voient les scores s'appliquer respectivement aux enfants 1, 2 et 3. Pour une représentation d'un de ces monstres, voir la page 141.

Enfants de Shugoran

Caractéristiques	n°1	n°2	n°3
FOR	20	21	19
CON	22	20	24
TAI	15	17	13
INT	13	11	10
POU	11	12	13
DEX	19	18	17
PV	19	19	19
Impact	+4	+4	+2

Compétences
Discrétion 50%
Natation 99%

Combat
- Griffes 35 % / 45 % / 50 %
  dégâts 1D6 + Impact
- Trompe 30 % / 25 % / 30 %
  entraîne automatiquement la mort le round suivant

- Protection : 3 point de viscosité et de cuir
- Perte de SAN : 0/1D6 points

Madame Endor (alias Isis)

Connaissance, De l'intérieur, Intrigue : tous ces points sont détaillés dans le scénario. Ne la faites pas apparaître plus d'une fois.

Celui qui Hante les Ténèbres, avatar de Nyarlathotep

Sous cette forme, Nyarlathotep ressemble à une gigantesque chauve-souris. Son visage se

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Compétences
Art :
- Cuisine épicée 70 %
- Écriture 25 %

Athlétisme 30 %
Bibliothèque 70 %
Boire de l'alcool 70 %
Conduite : automobile 50 %
Débat 50 %
Écouter 40 %
Informatique 90 %
Métier :
- Électricité 30 %
- Électronique 30 %

Mythe de Cthulhu 33 %
Premiers soins 40 %
Psychologie (divan) 50 %
Sciences de la vie :
- pharmacologie 30 %

Sciences formelles :
- mathématiques 60 %

Sciences humaines :
- histoire 70 %

Sciences occultes 60 %
Se réveiller tard 90 %
Snowboard 25 %
Systèmes de sécurité 40 %
Trouver Objet Caché 40 % / 10 %*
** Devlin est myope sans ses lunettes ou ses lentilles de contact*

Langues
Allemand 50 %
Anglais 85 %
Assembleur 65 %
C/C++ 80 %
Français 60 %
HTML 80 %
Java 80 %
Patois de Glasgow 60 %**
*** cette compétence langagière peut être utilisée pour dérouter, insulter et agresser les autres, et soutenir ou gêner des compétences de communication si le Gardien le désire*

Armes
- Couteau de combat 50 %
  dégâts 1D4
- Arts martiaux 50 %
  dégâts spéciaux
- Bagarre 70 %
  dégâts 1D3

Sortilèges : Arrêt Cardiaque, Contacter Cthulhu, Hypnotisme, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Poing de Yog-Sothoth, Signe de Voor, Spectre de l'Internet, Terrible Malédiction d'Azathoth, Transfert d'Esprit, Voler la Vie.

Note pour le Gardien : sous forme de spectre de l'Internet, Devlin ne peut lancer de sortilèges, n'ayant pas de mains pour effectuer des gestes précis ou manipuler des ingrédients.

Ian Gillian

40 ans, chiropracteur (cf. p 172)

Un homme d'âge moyen avec des signes de calvitie. Il porte un postiche.

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 50

Compétences
Crédit 65 %
Écouter 40 %
Jouer les goujat 60 %
Médecine 45 %
Médecine :
• chiropractie 65 %
Psychologie 60 %

Armes
• Bagarre 50 %
dégâts 1D3 +2

Nora Gillian

36 ans, aide ménagère

Femme énorme aux cheveux noirs commençant à grisonner. Elle a dépassé la trentaine et porte des vêtements de couleur terne.

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 60

Compétences
Ménage 67 %

Armes
• Bagarre 55 %
dégâts 1D3

Sam Gillian

11 ans, fils de Ian et Nora (cf. p 172)

Un petit garçon plutôt maigre doté de grands yeux bleus et des cheveux blond pâle. Il porte d'épaisses lunettes.

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %

Madame Endor

immortelle, avatar d'Isis (cf. p 167)

Madame Endor est une personne d'une beauté incroyable dont l'âge est cependant difficile à cerner. Son corps est celui d'une jeune femme athlétique de 20 ans, mais quelque chose dans ses yeux donne l'impression d'un âge bien plus grand. Elle porte les vêtement typiques d'une diseuse de bonne aventure, avec des breloques New Age en guise de bijoux. Bien qu'elle s'efforce de passer pour une femme du commun, elle bouge avec une grâce surnaturelle.

APP	25	Prestance	99 %
CON	50	Endurance	99 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	31	Puissance	99 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	38	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact +6
Points de Vie 30

Compétences
Agir mystérieusement 100 %
Mythe de Cthulhu 20 %
Négociation 100 %
Sciences humaines :
histoire du monde 100 %
Sciences
occultes terrestres 100 %

Langues
Toutes les langues 100 %

Combat
• Bagarre 70 %
dégâts 1D3 +6
• Toucher 70 %
apaisement (retire l'esprit combatif d'un mortel pendant 2D20 rounds, pacifiant la victime et la plongeant dans un état de sérénité ; un duel de POU sur la Table de Résistance est nécessaire pour utiliser ce pouvoir contre les entités du Mythe ou les créatures surnaturelles)
• Protection : aucune, mais régénère 1D10 Points de Vie par Point de Magie dépensé à cet effet. Si ses Points de Vie tombent à zéro ou moins, elle est dissipée jusqu'à la prochaine nuit de pleine lune et peut alors se manifester à nouveau
• Sortilèges : tous les sortilèges de soins, de protection ainsi que les rituels égyptiens, plus tous ceux que le Gardien désire

caractérise par un œil flamboyant à trois lobes. De longs pseudopodes gigotants traînent derrière ses ailes en lambeaux tandis qu'il prend son essor dans le ciel nocturne, laissant derrière eux des vapeurs enfumées de bulles protoplasmiques écumantes. Ces traces tortillantes et vivantes se dissipent peu à peu tandis que l'horreur poursuit son vol mais restent pendant au moins une minute dans notre monde. L'entité est à demi matérielle et peut voler à travers les objets solides, bien qu'elle puisse également les manipuler si elle le désire.

Celui qui Hante les Ténèbres a été décrit comme le détenteur de toutes les connaissances. Les Mi-Go et les Nioth-Korghai vénèrent Nyarlathotep sous cette forme, et la majeure partie de leur science provient des révélations de l'avatar. Quand il vint sur Terre, il dissémina des informations à ses disciples. Ce savoir a souvent entraîné la destruction et le chaos.

Lien mental

Celui qui Hante les Ténèbres peut établir un lien avec ceux qui entrent en contact avec lui en regardant à l'intérieur du Trapézohédron Rutilant (voir la description du cristal aux pages 125 pour plus de détails). Lorsqu'un lien mental s'est formé, l'entité peut traquer sa victime où qu'elle aille. Le lien dure jusqu'à ce que le monstre soit dissipé ou banni dans sa dimension d'origine, que le Trapézohédron Rutilant soit détruit d'une quelconque façon ou que la victime soit baignée dans la Lumière de Seker (voir page 170). A la discrétion du Gardien, il pourrait également être rompu si la cible perdait un certain nombre de Points de Vie.

Pour chaque jour où Celui qui Hante les Ténèbres reste dans notre dimension, il peut consacrer un nombre cumulatif de points de POU dans le but d'exercer un contrôle à distance sur un mortel qui lui est lié. Une fois par jour, le monstre peut ainsi opposer ce « POU consacré » au POU de la cible sur la Table de Résistance (le POU consacré par l'entité est doublé si la victime a vu l'œil à trois lobes dans le Trapézohédron Rutilant). Si l'avatar triomphe, sa victime se sent attirée par l'endroit où le monstre se trouve ; elle tente alors inconsciemment de s'y rendre à moins de réussir un test de *Volonté* chaque jour, ou d'en être empêchée par la force. Si elle parvient à résister à cette attraction pendant la journée, elle tente de s'y rendre dans un état de somnambulisme durant la nuit. Bien évidemment, Celui qui Hante les Ténèbres peut venir à elle si les circonstances le permettent.
Exemple : Harvey Walters troisième du nom regarde attentivement à l'intérieur du Trapézohédron Rutilant et ce faisant se lie à Celui qui Hante les Ténèbres et le fait se manifester. Heureusement, Harvey parvient à fuir jusqu'à un lieu éclairé avant que l'avatar ne s'empare de lui. Quatorze jours plus tard, le monstre peut consacrer 14 points de son POU à un conflit sur la Table de Résistance afin d'attirer sa victime jusqu'à sa cachette. Si Harvey avait vu l'œil dans le cristal, l'entité aurait pu consacrer ces 14 points de POU après seulement sept jours (7x2=14).

Possession

Celui qui Hante les Ténèbres a pris la forme d'un homme au moins deux fois, sinon plus,



TAI 08 Corpulence 40 %
ÉDU 08 Connaissance 40 %
INT 14 Intuition 70 %
POU 11 Volonté 55 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 09
Santé Mentale 10

Compétences
Art : dessin 45 %
Athlétisme 30 %
Baratin 25 %
Discrétion 40 %
Informatique 20 %

Armes
• Bagarre 35 %
dégâts 1D3

Le docteur Wilma Gray

44 ans, pédopsychiatre (cf. p 154)

Le docteur Gray est une belle femme dans la quarantaine. Elle fait régulièrement du sport dans la salle de son immeuble, a de longs cheveux gris et des yeux gris-bleu. Elle s'habille de façon assez conservatrice.

APP 16 Prestance 80 %
CON 13 Endurance 65 %
DEX 13 Agilité 65 %
FOR 11 Puissance 55 %
TAI 10 Corpulence 50 %
ÉDU 20 Connaissance 99 %
INT 15 Intuition 75 %
POU 13 Volonté 65 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 60

Compétences
Bibliothèque 80 %
Crédit 80 %
Informatique 20 %
Médecine 50 %
Mythe de Cthulhu 05 %
Premiers soins 50 %
Psychanalyse 65 %
Psychiatrie 70 %
Psychologie 45 %
Sciences de la vie :
• pharmacologie 20 %
Sciences humaines :
• Anthropologie 45 %
• Archéologie 15 %
Sciences occultes 15 %

Armes
• Bagarre 30 %
dégâts 1D3

Celui qui Hante les Ténèbres

avatar immortel de Nyarlathotep

CON 45 Endurance 99 %
DEX 19 Agilité 95 %
FOR 70 Puissance 99 %
TAI 60 Corpulence 99 %
INT 86 Intuition 99 %
POU 100 Volonté 99 %

Valeurs dérivées
Mouvement 30 (vol)
Impact +16 (+10 pour les tentacules)
Points de Vie 80

Combat
• Vrilles 60 %
dégâts 4D6 par choc électrique et brûlure
• Prise tentaculaire 60 %
dégâts spéciaux (FOR 15 pour chaque tentacule)
• Trace protoplasmique 100 %
dégâts 1D4-1
• Possession (voir page précédente)
• Lien mental 100 %
dégâts spéciaux (voir plus haut)

• Protection : 5 points (cuir épais) ; les armes pouvant empaler n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Les attaques utilisant la chaleur, l'énergie cinétique, l'électricité ou les radiations atomiques ne lui infligent aucun dégât, à moins d'être accompagnés par un rayon de lumière (les armes Laser, les fusils électriques yithiens et mi-go lui infligent des dégâts normaux)
• Perte de SAN: 4/3D10 points

Sortilèges : tous les sortilèges du livre des règles de *L'Appel de Cthulhu* et plus encore si le Gardien le souhaite. Néanmoins, Celui qui Hante les Ténèbres ne peut les utiliser en présence de lumière.

Le docteur Mortimer Lassiter

45 ans, professeur d'océanographie (cf. p 144)

Celle d'un homme assez grand, en léger surpoids, dans la quarantaine. Ses yeux sont globuleux. Il regarde souvent la mer avec un air absent. Son front commence à se dégarnir. Il porte des pulls épais et des pantalons de coton quand il n'est pas en tenue de plongée.

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	30 %
Bibliothèque	50 %
Cartographie	65 %
Crédit	60 %
Droit maritime	15 %
Informatique	45 %
Navigation	60 %
Métier : électricité	25 %
Orientation	60 %
Persuasion	40 %
Plongée	60 %
Premiers soins	40 %
Sciences de la vie :	
• Biologie	70 %
• Océanographie	70 %
• Zoologie	45 %
Sciences de la terre :	
• géologie	20 %
Sciences formelles :	
• chimie	20 %
Sciences humaines :	
• anthropologie	20 %

Armes

• Automatique cal. 38 dégâts 1D10	50 %
• Fusil à pompe cal. 12 dégâts 4D6/2D6/1D6	25 %
• Lance-harpon dégâts 1D6 +2	50 %
• Bagarre dégâts 1D3 + 2	50 %

Jake Lockhart

44 ans, journaliste (cf. p 134)

Lockhart a des cheveux gris sombre soigneusement coupés et est rasé de frais. Il aime porter des chemises de bûcheron et des jeans sur le terrain, mais une penderie dans sa maison est remplie de costumes Armani.

en possédant un corps d'emprunt et en fusionnant avec lui. Une fois fusionné, il peut rester indéfiniment dans notre dimension et faire progresser activement ses plans pour amener l'entropie et le chaos sur notre Terre. Pour quelque raison ésotérique, il a besoin d'un corps mâle.

Le monstre peut posséder une personne en opposant son POU à celui de la victime sur la Table de Résistance, en fonction de quelques règles spécifiques. Un jet de 96-00 entraîne toujours la mort de l'hôte potentiel par attaque cardiaque due à la peur ; les traits de la victime sont tordus par la terreur, comme ce fut le cas pour Robert Blake. Un succès simple (moins de 96 mais plus que la moitié du score nécessaire) indique que l'esprit et le corps de la victime sont incapables de contenir les forces de l'avatar. La fusion fait alors fondre le cerveau de la cible au rythme de 1D6 points d'INT par round, lui faisant également perdre 4D6 Points de Vie par décharges électriques à chaque fois. Un jet en dessous de la moitié du pourcentage normal permet à Celui qui Hante les Ténèbres de fusionner pleinement avec son hôte, et d'assimiler son esprit (le monstre ayant un POU de 100, il a presque toujours 95/2 = 47,5 % de chances de succès, arrondis à 47 %). Durant les semaines suivant l'acte, l'INT, le POU et les autres caractéristiques de l'hôte changent pour mieux ressembler à celles d'un avatar de Nyarlathotep. Voir la description de David pour plus de détails.

La vision

Les sombres forces psychiques de Celui qui Hante les Ténèbres sont telles que les humains ordinaires se trouvant près de lui gagnent la monstrueuse capacité de percer les ténèbres, de « voir sans voir. » Cette capacité, bien que pouvant être pratique, coûte à un humain sain d'esprit 1/1D6 points de Santé Mentale en lui imposant une perception extraterrestre de l'univers. Même les aveugles souffrent de cette vision car elle n'est pas liée aux nerfs optiques.

Lumière

Celui qui Hante les Ténèbres peut à peine supporter des lumières extrêmement faibles comme la lueur des étoiles. Cet avatar est clairement plus habitué au vide spatial qu'à la surface de la Terre. Une grande bougie allumée ou une petite torche peuvent lui infliger 1 point de dégâts par round s'il se tient à moins de 15 mètres d'elles. Une puissante torche électrique braquée sur le monstre lui inflige 1D6 points de dégâts par round. Les phares de voiture et les lampadaires 3D6. La lumière du jour 10D6. Une source de lumière régulière peut ainsi dissiper la monstruosité, mais de brefs éclats violents comme les flashs d'appareils photo, les éclairs ou les flammes vacillantes ne font que l'énerver.

La lune

L'autre forte source de lumière que Celui qui Hante les Ténèbres peut tolérer est celle de la lune. Nyarlathotep a des liens ésotériques avec elle, et nombre de ses formes lui semblent associées. Même la lueur de la pleine lune n'a aucun effet sur lui. Le corps d'emprunt de l'avatar jette souvent un regard moqueur au satellite, et la lumière lunaire prend une légère teinte verdâtre quand l'entité ou son hôte sont à proximité.

Attaques

Durant un combat, Celui qui Hante les Ténèbres peut plonger vers ses ennemis et tenter de les attraper avec ses pseudopodes. Chaque cible dans un rayon de 15 mètres peut être ainsi attaquée par un appendice. Si l'avatar le souhaite, une de ses vrilles peut délivrer une terrible brûlure électrique infligeant 4D6 points de dégâts (ignorez les armures potentielles ou tout ce qui peut faire office de paratonnerre). Chaque tentacule peut également attraper une proie, et ajouter les dégâts de choc électrique aux dégâts de prise.

Si la victime survit, elle perd pour chaque choc subi 1D3 points dans sa plus haute caractéristique (FOR, CON, etc.), en plus des Points de Vie perdus. Toute personne prise dans la traînée à moitié vivante de vapeurs extraterrestres, créée pendant que Celui qui Hante les Ténèbres vole, perd 1D4-1 Points de Vie par round d'exposition (partez du principe que la victime ne subit cela que pendant un round et qu'elle s'éloigne ensuite).

Billy Marsh, hybride Profond

Connaissance : le nom « Marsh » évoque quelque chose aux personnes ayant visité Innsmouth ou ayant lu des ouvrages du Mythe traitant des Profonds.

De l'intérieur : ceux qui parviennent à relier le nom des Marsh avec les Profonds savent qu'il s'agit là d'une famille importante d'Innsmouth. Les personnes ayant des contacts au sein du gouvernement peuvent avoir entendu parler du Projet Covenant et du raid sur la ville en 1928.

Intrigue : comme décrit dans cette aventure. Billy veut s'échapper vers la mer, mais il peut aussi se porter volontaire pour aider les investigateurs s'ils acceptent de le laisser ensuite partir. Il répugne à remettre le cristal à qui que ce soit.

M. Sirahk, chauffeur momifié et garde du corps du docteur Kristino

Connaissance : rien

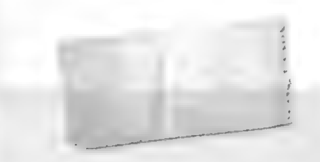
De l'intérieur : quelqu'un prononçant son nom à l'envers pourrait noter un indice important (*NdT : Kharis est le nom du monstre dans le film* La main de la momie). Concernant son apparence, lui-même ou le docteur Kristino pourrait évoquer une horrible condition médicale qui rend sa peau sensible à la lumière (porphyrie).

Intrigue : il n'émerge de sa limousine que lorsque Nitocris est sous la forme de Thalassa Chandler. Autrement, il reste dans les ombres en tant que garde du corps massif et discret. Sirahk obéit à la reine-goule sans poser de question et ne lui fera jamais de mal, à moins d'être contrôlé magiquement. Il ne peut régénérer ses Points de Magie naturellement ; voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* pour plus de détails sur les momies.

New World Industries

Toute personne liée ne serait-ce que de loin au monde des affaires a déjà entendu parler de New World Industries (« Nous vous amenons le monde de demain, aujourd'hui ! »), une corporation à capitaux privés domiciliée dans le Commonwealth des Bahamas. Le magazine *Barron's* estime ses bénéfices à 36 milliards rien que dans les pays de l'OTAN. Des installations importantes se trouvent également à Taïwan, au Brésil, au Paraguay, en Afrique du Sud et en Irak. NWI doit ses premières réussites à l'immense succès de New World Incorporated, une méga-corporation qui a disparu en 1929 suite au crash boursier et à la disparition de son président Edward Chandler.

Après le crash, la société nomme un nouveau directeur, Damiana Thistle, qui a aidé le groupe à redémarrer dans les années 1930. Après l'attaque sur Pearl Harbor en 1941, le fait de fournir des armes militaires aux forces armées des USA et à leurs alliés revitalise NWI. La Deuxième Guerre mondiale renfloue la société et lui ouvre les marchés internationaux, lui permettant ainsi de se diversifier. Au début des années 1950, le groupe rachète ses parts à un prix exorbitant et se réorganise pour devenir NWI Incorporated avant de profiter grandement de ses investissements dans les ordinateurs et le traitement de l'information. Une charte des Bahamas est mise en place à la fin des années 1970, permettant à la société de protéger ses informations des autorités publiques.



Billy Marsh

11 ans, hybride Profond (cf. p 128)

Un hybride de Profond de la taille d'un gros adolescent

APP	02	Prestance	10 %
CON	17	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Mouvement 6/12 (nage)
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale0

Compétences
Discrétion 60 %
Écouter 44 %
Natation 90 %
Se cacher 60 %
Se lamenter 80 %

Combat
- Griffes 30 %
  dégâts 1D3 +2
- Perte de SAN: 0/1D4 points

M. Sirahk

immortel, chauffeur-momie (cf. p 161)

Sirahk était déjà immense quand il était en vie, et a dorénavant l'apparence d'un tank. C'était un Nubien avec des traits africains. Sa peau est plus que ridée désormais et il porte des vêtements permettant de dissimuler son apparence. Il porte généralement un costume de chauffeur avec un grand couvre-chef, des lunettes de soleil et une écharpe ou un faux-nez si possible.

CON	27	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	36	Puissance	99 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Mouvement 6
Impact +6
Points de Vie 24

Compétences
Athlétisme 70 %
Conduite 40 %
Discrétion 75 %
Entendre et obéir 99 %
Écouter 60 %
Filer quelqu'un 40 %
Prendre un air menaçant 100 %
Se cacher 75 %

Langues
Allemand 15 %
Anglais 25 %
Arabe 20 %
Égyptien 70 %
Français 20 %

Combat
- Bagarre 80 %
  dégâts 1D3 +6
- Prise 60 %
  dégâts spéciaux
- Hache 55 %
  dégâts 1D8 +6
- Protection : 2 points (cuir épais) ; les armes pouvant empaler sont inutiles à moins de couper un membre ou la tête
- Perte de SAN : 1/1D8 points sous sa forme momifiée

Sortilèges : Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur chasseresse

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 52

Compétences
Anglais 90 %
Athlétisme 50 %
Baratin 65 %
Bibliothèque 60 %
Comptabilité 15 %
Conduite 40 %
Discrétion 80 %
Droit 20 %
Écouter 50 %
Informatique 20 %
Mythe de Cthulhu 01 %
Psychologie 50 %
Sciences occultes 10 %
Se cacher 45 %
Trouver Objet Caché 70 %

Armes
- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3

Le docteur Jervis Merkle

25 ans, docteur (cf. p 135)

Merkle ressemble à un adolescent avec son visage juvénile. Il porte même la barbe pour se donner l'air plus vieux et s'habille en costume-cravate.

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 55

Compétences
Anglais 90 %
Bibliothèque 40 %
Crédit 50 %
Informatique 20 %
Médecine 60 %
Premiers soins 80 %
Psychiatrie 15 %
Sciences de la vie :
- pharmacologie 35 %

Trouver Objet Caché 60 %

Armes
- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3 +2

Le docteur Melinda Raithe

38 ans, professeur d'océanographie et de sciences biologiques (cf. p 174)

Une femme portant bien sa trentaine passée. Elle a de longs cheveux blonds et des yeux noisette. Elle porte des pulls et des pantalons de coton quand elle n'est pas en tenue de plongée.

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	67

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	70 %
Crédit	60 %
Informatique	65 %
Médecine	20 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Navigation	40 %
Orientation	70 %
Persuasion	40 %
Plongée	60 %
Premiers soins	40 %
Sciences de la vie :	
• Biologie	60 %
• Océanographie	75 %
• Zoologie	50 %
Sciences de la terre :	
• géologie	20 %
Sciences formelles :	
• chimie	30 %
Sciences humaines : a	
• anthropologie	40 %

Armes

• Petit automatique cal. 22 dégâts 1D6	55 %
• Lance-harpon dégâts 1D6 +2	70 %
• Bagarre dégâts 1D3	50 %

Sortilèges : Contacter un Profond

Zoltan Sebastian

40 ans, représentant de NWI et maître-assassin de la Fraternité noire (cf. p 145)

Sebastian est un grand homme maigre (voire squelettique) à la musculature nerveuse. Il a un bouc, des cheveux noirs et des yeux noirs enfoncés dans leurs orbites.

APP	10	Prestance	50 %
CON	18	Endurance	90 %

Les animaux en peluche du docteur Kristino

Il s'agit là d'horreurs animées à base d'animaux en peluche. Des crocs leur poussent et leurs yeux deviennent rouges comme les flammes quand ils sont sous l'effet du sortilège. Ce sont en réalité des golems miniatures ; bien qu'ils ne soient pas aussi effrayants qu'une poupée-fétiche Zuni, ils n'en sont pas moins dangereux. Ils protégeront automatiquement Kristino de toute attaque, ou assailliront ceux tentant de fouiller son bureau (voir page 161).

Attaques : les détails ne devraient pas être indispensables, mais vous pouvez consulter le livre de base de *L'Appel de Cthulhu* pour y trouver des attaques animales appropriées.

	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	PdV	Impact
Nounours	20	08	03	05	01	14	06	+0
Serpent-boudin	20	05	04	05	01	14	05	+0
Lapin en velours	05	05	01	05	01	20	03	-2
Chiot en peluche	10	05	02	05	01	14	04	-2
Calicot-chat	10	05	01	05	01	14	03	-2

Compétences

Discrétion	80 %
Esquive	75 %
Se cacher dans une pièce	80 %

Combat

• Câlin 55 %
dégâts 1D6 + constriction* (nounours)
• Enroulement 45 %
dégâts 1D6 + constriction* (serpent-boudin)
• Morsure 80 %
dégâts 1D4 + poison** (lapin en velours)
• Morsure 60%
dégâts 1D4 (chiot en peluche)
• Morsure 55 %
dégâts 1D4 (calicot-chat)

** après une attaque réussie, les dégâts sont automatiquement infligés chaque round*
*** les dents du lapin injectent un poison paralysant de VIR 14, lequel prend 4 rounds pour faire effet*

• Protection : pour stopper une poupée, celle-ci doit être découpée en petits morceaux. Les blessures ne signifient rien jusqu'à ce que tout le rembourrage soit répandu sur le sol
• Perte de SAN : 0/1D3 points au moment où les animaux en peluche attaquent

L'actuelle directrice, Thalassa Chandler, serait une des femmes les plus riches du monde. Elle est l'arrière-petite-fille d'Edward. Elle a également remis en état la Fondation Chandler, créée à l'origine par son ancêtre. La fondation fait de généreuses donations à diverses œuvres de charité et offre des bourses à des individus partout dans le monde.

La vérité

NWI est une corporation multinationale corrompue par le Mythe, dotée d'un accès à des ressources titanesques provenant du monde entier... et d'au-delà. Ses agents sont éparpillés à travers le globe. En surface, la société paraît tout à fait légale mais ceux qui s'aventurent dans ses tréfonds y découvrent un mal répugnant, grandissant à partir de la graine maléfique que planta autrefois son fondateur, Edward Chandler. Ceux qui enquêtent sur ses mystères disparaissent souvent sans laisser de traces.

NWI fut créé à l'origine pour aider à financer et servir de façade à la Fraternité de la Bête. Son directeur Edward Chandler était un descendant du prêtre égyptien dément Nophru-Ka lequel, sous la direction du maléfique Baron Hauptmann et du sinistre Lang-Fu, voulait offrir la Terre aux forces du Mythe. Par chance et bravoure, une poignée d'investigateurs réussit en 1929 à faire détruire ce trio infernal par les forces qu'il tentait d'invoquer. La mort d'Edward Chandler fut le catalyseur du crash boursier et de la Grande Dépression qui suivirent.

Comme mentionné dans l'histoire du Trapézohédron Rutilant, la diabolique reine-goule Nitocris a décidé d'utiliser les restes de la société pour reconstruire la Fraternité de la Bête ainsi que la Fraternité noire. Elle a lentement reconverti la Fraternité du Pharaon noir en une organisation internationale constituée d'espions, d'assassins et de voleurs. NWI est ainsi devenu l'outil permettant à la secte de se développer en Amérique du Nord. En reconstruisant le groupe, Nitocris a pu voyager à travers l'Europe et y établir des bases pour assembler pouvoir et argent, ainsi que des sites où adorer ses dieux hideux. Elle est à la tête de NWI depuis cette époque, sous des noms et des formes différentes (elle porte actuellement l'identité de Thalassa Chandler).

En 1934, Nitocris sentit le retour de Celui qui Hante les Ténèbres ; dans cette coquille de chair qui abritait auparavant l'âme d'Ambrose Dexter, l'avatar aida la reine-goule dans ses échanges financiers et politiques pour maintenir NWI à flots. Au moment de la Deuxième Guerre mondiale, Dexter mettait au point des armes et matériaux uniques que la société pouvait revendre au gouvernement. Ainsi cela permit la résurrection météoritique de la société, ainsi et favorisa ses débuts dans la vente illégale d'armes. Cette nouvelle technologie devint la raison secrète derrière de nombreux guerres de frontières, actions militaires et assassinats politiques. Depuis lors, NWI a fréquemment fourni des armes aux deux côtés de nombreux conflits.

En 1951, Dexter disparut pour poursuivre l'élaboration de quelque plan secret. C'est dans les années 1970 que Nitocris apprit grâce à ses sources que le corps d'emprunt de son maître avait été tué.

En attendant le retour de Celui qui Hante les Ténèbres, Nitocris envoya les tentacules de la Fraternité noire écumer le globe. Au sein du conseil d'administration de NWI se trouvent désormais des capitaines de l'industrie, des généraux de l'armée, des leaders terroristes, des scientifiques détenteurs du prix Nobel et bien d'autres individus, tous loyaux envers le Chaos Rampant.

La plupart des employés de NWI n'ont pas conscience des rouages internes de la société. Ceux qui découvrent la vérité sont rapidement éliminés.

Ressources

Le siège de la société est situé à Nassau, la capitale des Bahamas, sur l'île de Nouvelle Providence, renommée pour ses fleurs luxuriantes, sa douce brise et ses superbes plages de sable fin. NWI a choisi cet endroit pour pouvoir opérer en secret, loin des yeux du public. Les îles éloignées du monde sont en effet un endroit parfait pour pratiquer les immondes rites des Grands Anciens. A travers une société écran appelée Royale Entertainment, le groupe gère un opulent hôtel qui propose aussi un énorme casino appelé La Salle du Diable.

La tour de NWI originelle à Chicago contient les bureaux principaux de la corporation aux USA. Les trois derniers étages renferment les appartements privés de Thalassa Chandler. La société possède bien sûr plusieurs autres sites dans de nombreuses grandes villes à travers le monde.

En ce qui concerne ses opérations commerciales, NWI semble se concentrer sur les munitions, les chantiers navals, le minage et la technologie informatique. Le groupe a récemment passé un contrat avec la NASA dans le but de développer des technologies spatiales. La Fondation Chandler a également proposé de lancer des camps de jeunesse pour les enfants sans domicile afin de les aider à sortir de la rue et à réintégrer la société. De tels projets servent en fait à renforcer la Fraternité noire et à préparer la Fin des Temps.

NWI n'aime guère être directement reliée à des opérations illégales et utilise un vaste réseau de sociétés-écrans et d'intermédiaires commerciaux pour détourner les curieux de ses actions. Ces prête-noms comprennent Larson Pharmaceuticals, Rothmersholm Ltd., Dawn Biozyme, Citadelles cyclopéennes, Royale Entertainment, Future Horizons, les entreprises Chantraine, NeoTekio Inc., Diamants DeVeers et bien d'autres encore.

La Fraternité noire

La Fraternité noire forme le cœur de NWI. Nitocris la commandait avant de mourir et a à nouveau pris les rennes du culte. Pendant son sommeil dans le royaume de la mort, la fraternité avait subi de nombreux changements et s'était pour un temps réorganisée sous la forme du culte des Assassins à l'époque des Croisades, quand elle était dirigée par le Vieux de la Montagne, le cheikh Al-Jebal ; celui-ci fut plus tard connu sous le nom d'Omar Shakti, grand-prêtre de la Fraternité du Pharaon noir (voir la campagne *Les Masques de Nyarlathotep*). La puissance du culte était si grande que ni les Sarrasins ni les Croisés n'osaient s'attaquer au cheikh. Le terme « assassin » vient du mot *hashshashin*, rappelant que les adorateurs utilisaient régulièrement le cannabis dans leur entraînement. Le cheikh recrutait des hommes en leur offrant la vie éternelle, les droguait et les emmenait dans un jardin secret où ils étaient nourris comme des rois, accueillis par des femmes magnifiques, etc. Croyant que le pouvoir du Vieux leur accorderait le paradis, nombre d'entre eux devenaient des *fedais*, des « croyants ». Ils apprenaient alors les voies secrètes du meurtre et l'utilisation des poisons. Finalement, tous les membres étaient amenés au culte du Chaos Rampant.

La Fraternité noire moderne est une société d'assassins. Ils montrent une loyauté fanatique envers Nitocris qu'ils suivent sous son identité de Shefira Roash. Sous sa direction évoluent plusieurs coordinateurs ayant la charge de tous les continents et des puissances majeures ; le responsable des USA est actuellement le général d'armée Wilfred Benson. Les agents sont des fanatiques, heureux de mourir au service de leurs maîtres et croyant qu'ils seront récompensés après leur trépas ; quand ils échouent dans leur mission, ils se suicident à l'aide de poisons rares et difficiles à détecter. Nombre d'entre eux ont accès aux chirurgiens-plasticiens de NWI ainsi qu'aux faussaires et à toutes sortes d'experts capables de changer leur identité en un rien de temps.

DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	70 %
Conduite	60 %
Discrétion	65 %
Écouter	50 %
Informatique	40 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Persuasion	85 %
Plongée	50 %
Premiers soins	65 %
Psychologie	40 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Allemand	50%
Anglais	70 %
Espagnol	40 %
Français	50 %

Armes :

- Lance-harpon 70 %
  dégâts 1D6 +2
- Revolver cal. 38 80 %
  dégâts 1D10
- Etoiles de lancer 60 %
  dégâts 1D3 + poison de VIR 14*
- Bagarre 80 %
  dégâts 1D3 + 2

** le poison peut être remplacé par un venin paralysant, des potions affaiblissant l'esprit, etc.*

Protection : veste lourde en Kevlar (50 % de chances de fournir une armure de 5)

Sortilèges : Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur chasseresse, Invoquer/Contrôler un Enfant de Shugoran, Lame de Fond, Poing de Yog-Sothoth, Terrible Malédiction d'Azathoth, Tourmenter.

John Stevenson

50 ans, capitaine, police d'État de Rhode Island (cf. p 133)

Stevenson est un vrai dur au crâne et au visage soigneusement rasés. Ses yeux sont hantés, et il semble toujours avoir une cigarette à la bouche. Il porte un costume-cravate (et un trench-coat quand il fait froid ou qu'il pleut).

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	40 %
Conduite	65 %
Crédit	60 %
Criminalistique :	
• médecine	15 %
Droit	60 %
Écouter	60 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Négociation	45 %
Persuasion	40 %
Psychologie	50 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	60 %

Armes :

• Revolver cal. 38 dégâts 1D10	80 %
• Bagarre dégâts 1D3 + 2	60 %

Les agents font de la contrebande illégale d'armes, servent de conseillers militaires, forment des hommes à l'art de la torture, etc. Après avoir aidé à former des organisations terroristes comme les Fils du Tigre dans les années 1920, l'organisation a perpétué cette tradition, devenant directement et indirectement responsable de nombreux crimes atroces contre l'Humanité.

La Fraternité a également des liens avec le crime organisé et utilise parfois des hommes de la Mafia ou des Yakuza pour faire le sale boulot.
Les individus que le groupe suspecte d'être au courant de ses opérations sont suivis avec attention. Certaines cibles sont éliminées dès que possibles, mais d'autres sont lentement effacées du monde connu. En utilisant des pirates informatiques, le culte peut annuler les cartes de crédit d'une personne, faire disparaître son historique financier, ses certificats de naissance, ses certificats d'études et toutes les autres informations personnelles la concernant. Cacher des drogues illicites sur une victime ou dans son domicile aide le groupe à corrompre les autorités locales et à faire arrêter la cible ou à faire saisir ses biens. Les personnes proches du malheureux peuvent être tuées ou menacées afin de les empêcher de lui venir en aide.

La plupart des poisons et armes chimiques que la Fraternité noire utilise sont fabriqués par les entreprises Chantraine, une société multi-milliardaire œuvrant dans la Mode et les parfums et célèbre dans le monde entier. Beaucoup ont déjà vu ces publicités télévisuelles *prétentieuses* vantant les produits de la marque comme « Chantraine n°5 » et « Enchantement par Chantraine ». Grâce aux complexes de recherches et aux équipements industriels de la société, de nombreux poisons composés et exotiques de contrôle de l'esprit à base de phéromones (voir la section suivante) ont été testés et produits.

Anne Chantraine fait partie des rares Seigneurs du Crépuscule d'Argent (voir la campagne *Les ombres de Yog-Sothoth*) à avoir échappé à la désastreuse remontée des eaux de R'lyeh. Elle est retournée dans sa France natale et a rencontré Nitocris à Paris à l'époque où celle-ci étudiait les théories du psychanalyste Lacan. La reine-goule a par la suite aidé Chantraine à mettre au point son projet de société en s'inspirant du succès de Coco Chanel, estimant que le marché était prêt à une exploitation par le Mythe. Chantraine a joint ses forces avec sa nouvelle alliée, devenant une partenaire occulte de NWI en échange d'un accès aux services de la Fraternité noire et de certaines ressources magiques pouvant permettre de hâter la remontée de R'lyeh. Elle a utilisé le sortilège Voler la Vie pour rester jeune mais a légèrement altéré son apparence magiquement pour continuer à diriger la société sous l'apparence d'une petite-nièce fictive, Desirée Chantraine.

Projets spéciaux

NWI cherche depuis longtemps un moyen d'utiliser le pouvoir inhérent au lait de Shub-Niggurath dans plusieurs applications comme le développement d'armes biologiques, l'augmentation des capacités humaines, la création d'une nouvelle race de serviteurs du Mythe et l'empoisonnement des réserves de nourriture, et surtout la production de substances pouvant influencer voire contrôler les esprits. Ces travaux progressent notamment grâce à l'application expérimentale du lait de Shub-Niggurath dans les laboratoires de Dawn Biozyme et de Rothmersholm Ltd., sous la direction d'un seigneur Shoggoth ambitieux, Albert Shiny. L'étape suivante du projet sera menée par Anne Chantraine qui envisage de lancer une gamme de parfums pouvant altérer l'esprit dans des petites villes isolées et dans les futurs camps de jeunesse de NWI. Si l'entreprise réussit, la multinationale pourrait influencer le monde entier par l'intermédiaire de phéromones capables de laver le cerveau.

Nitocris continue de faire vivre le rêve de Edward Chandler, Lang-Fu et Hauptmann. La Bête est toujours en vie et sera bientôt relâchée, quand le Sombre Messie lancera ses terribles prophéties.

NWI sponsorise également un grand nombre de fouilles archéologiques afin de rassembler autant d'artefacts du Mythe que possible.

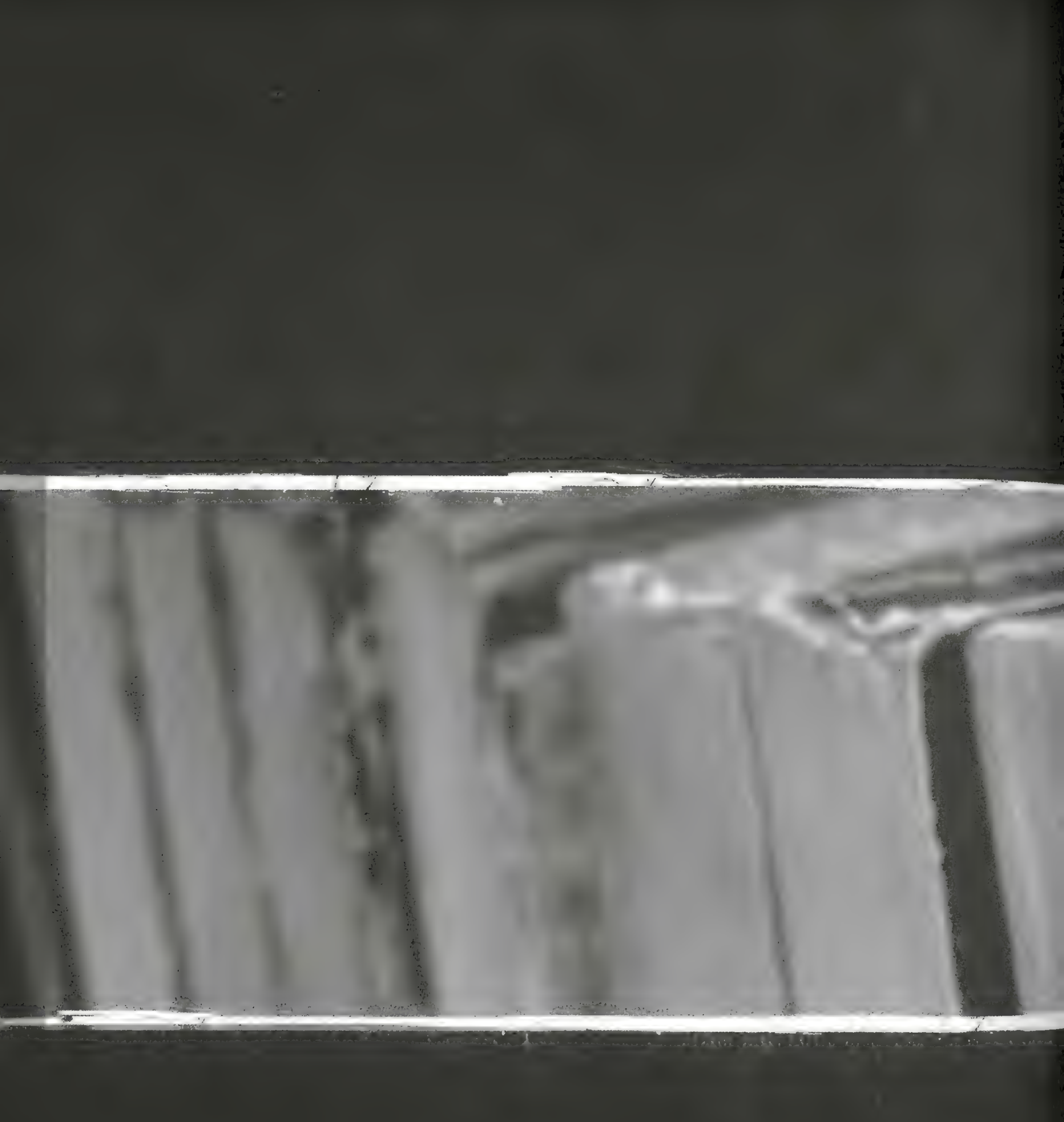
La société a un contrat avec la NASA l'autorisant à produire un certain nombre de mécanismes et d'instruments pour satellites. Elle possède d'ailleurs deux satellites privés, un météorologique et l'autre de communication. Étrangement, ces deux engins semblent passer régulièrement au dessus de certaines sections de l'Océan Pacifique.

Des camps de jeunesse destinés à endoctriner les enfants et les adolescents pour leur faire servir le Mythe sont également en développement. L'un d'entre eux doit être lancé sous peu à Samson en Californie.

Affronter NWI

Lorsque les investigateurs commenceront à être remarqués par les forces de la corporation maléfique, ils seront en grand danger. NWI dispose d'énormes ressources et peut se révéler redoutable comme ennemi. Ils pourraient essayer de se cacher en apprenant que la Fraternité noire est sur leurs traces, ou bien tenter d'impliquer des agences gouvernementales en leur remettant des preuves de la corruption massive à laquelle se livre le groupe ainsi que de son implication dans diverses activités illégales, avant de rejoindre un programme de protection des témoins. Peut-être fuiront-ils le pays avant d'y retourner sous une autre identité. Les investigateurs en manque d'armes magiques et de sortilèges puissants auront néanmoins toutes les chances d'y laisser leur peau.





Annexes



APPENDICE

Informations supplémentaires et suggestions destinées au Gardien.

01. Mener une campagne

Bien que chacun des scénarios puisse être joué indépendamment des autres, tous trois peuvent également être reliés de diverses façons afin de créer un sentiment de continuité. Certains éléments, tels que les nombreux PNJs, peuvent également constituer le point de départ de rebondissements futurs.

Ceux-ci ont en effet été conçus pour interagir de façon récurrente avec les investigateurs ; ils peuvent les aider à explorer certains lieux, devenir des ennemis mortels, ou bien permettre l'introduction de nouveaux scénarios créés par le Gardien. La mise en place d'une équipe régulière de personnages périphériques améliorera également vos parties de *L'Appel de Cthulhu*, ces individus étant appelés à se développer et à évoluer avec le temps. Cette richesse ne pourra qu'être renforcée par le décor que constitue New York. Voici quelques éléments pouvant servir de point de départ à d'autres aventures :

- Les bas-fonds de la ville, ainsi que les marginaux des mondes Goth et SM
- Les contacts au sein des forces de l'ordre comme le FBI, la police et peut-être la DEA et le CDC, apportant peut-être de nouveaux cas étranges à élucider
- Les cercles occultes via Simon Magnus, avec d'autres chasses au vampire potentielles
- L'IPS peut fournir des informations et des aventures liées au paranormal, y compris des enquêtes sur des maisons hantées, des pouvoirs psychiques, etc.
- Les investigateurs découvrant la nature hyperdimensionnelle de Morton dans le scénario « La Grande Chasse » peuvent se rendre à l'IPS et consulter le docteur Barrett, physicien et parapsychologue réputé
- Il est possible que la branche new-yorkaise de l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme s'implique aux côtés des investigateurs et prenne un rôle actif dans la chasse au vampire présumé du scénario « La Grande Chasse. » Si les investigateurs ont des liens avec le groupe avant l'aventure « L'âge de raison », ce dernier pourrait les aider à combattre ce qu'ils prennent pour une possession démoniaque, la venue de l'Antéchrist et un culte sataniste (NWI)
- L'EUO pourrait devenir un lien menant à de nombreuses ressources et excursions liées au monde des profondeurs. Peut-être le docteur Raithe parviendra-t-elle finalement à convaincre une entreprise de financer son expédition en sous-marin jusqu'au Récif du Diable
- Les contacts avec le monde psychiatrique abondent dans ces scénarios. Certains docteurs ont eux-mêmes établi des liens avec des collections de livres rares au cours de leurs recherches sur la psychodynamique. Ils sont également capables de s'occuper d'investigateurs à la Santé Mentale défaillante. Peut-être finiront-ils par devenir des investigateurs à leur tour
- Si David est libéré de Celui qui Hante les Ténèbres, il pourrait fournir des augures et des prophéties concernant les visées apocalyptiques du Mythe

Un élément qui se voit parfois sous-estimé dans les campagnes est la création d'un passif familial permettant de donner corps aux investigateurs. Certains scénarios commencent avec un cousin ou un autre proche mourant et laissant aux investigateurs quelque manoir hanté. Ne serait-il pas plus intéressant de découvrir que son épouse a été kidnappée par son ennemi juré ? De ne pas pouvoir être présent au mariage de son fils parce que l'investigateur a dû se rendre à Dunwich pour arrêter un rassemblement de sorcières ? Les investigateurs tentent souvent de ne pas avoir de liens, afin que ceux-ci ne puissent être utilisés contre eux par le Gardien. De tels joueurs ne comprennent pas le but réel du jeu ; le Gardien n'est pas là pour les détruire mais pour leur proposer une aventure susceptible de les faire vibrer. Les choses ne semblent jamais aussi violentes que lorsqu'elles frappent à notre porte.

Si les investigateurs décident de ne pas avoir de parents, le Gardien peut changer peu à peu certains PNJs en amis proches. Par exemple, David peut au départ n'être qu'un jeune garçon rencontré dans le squat où le gang de Gregor le Goth traîne. S'il aide les investigateurs dans leur enquête, il peut finir en tant que pupille de l'un d'entre eux. Plus tard, il pourrait également leur fournir des indices sur ses anciens camarades de rue qui ont disparu après avoir accepté l'invitation d'hommes mystérieux (en fait des agents des Templiers venus chercher des victimes pour leurs rites au temple de Morningstar). Après que David sera devenu un

personnage intégré et familier, le lancement du scénario où il devient l'hôte de Celui qui Hante les Ténèbres aura bien plus d'impact.

Plusieurs éléments du Mythe peuvent coller aux trois scénarios principaux :

- Le tome *Ye Naked Truths* peut être placé dans n'importe quelle aventure. Les premiers effets sur le Contaminé ont été créés avec l'idée de les combiner à d'autres scénarios. Cette ligne peut ainsi devenir récurrente voire continuelle pour les investigateurs. Si le culte des Porteurs de la Lumière sacrée a été lancé, il peut devenir une menace à son tour, et plusieurs séances seront nécessaires pour en venir à bout
- Morton peut s'échapper et tenter de provoquer plus de dégâts. Il commence ainsi sa quête des joyaux mystiques pouvant lui permettre de créer plus de portails vers Tindalos. Il recrute d'autres personnes comme Gregor et commence un culte à son honneur qu'il appelle les Fils de Fenris. Il finit par tenter de se rendre aux Bermudes où les barrières dimensionnelles sont plus faibles
- Même si Morton est détruit, il est possible que les restes de son cristal se régénèrent lentement et forment une version affaiblie de l'hybride. Une fuite d'un laboratoire secret fédéral pourrait s'en suivre, laissant de nombreux scientifiques sur le carreau. Cela pourrait déclencher une nouvelle poursuite contre l'alchimiste fou
- Morton connaît les légendes sur le Trapézohédron Rutilant, mentionnées dans certains de ses textes alchimiques. La quête d'un tel artefact, un cristal de pure énergie inter-dimensionnelle, pourrait devenir une obsession. Il pourrait l'utiliser pour augmenter ses propres Clés de cristal et changer des villes entières, sinon plus, en portails vers Tindalos. Il est même possible qu'il propose aux investigateurs de combiner leurs forces contre Nitocris en ayant ces plans secrets en tête. Il prétextera juste vouloir garder l'humanité en vie pour nourrir ses maîtres, et refuser de la voir dévastée par les Grands Anciens. Des investigateurs faisant face à la colère de Celui qui Hante les Ténèbres et de Nitocris pourraient être susceptibles d'accepter son aide. Bien évidemment, il leur faudra perdre des points de Santé Mentale quand leur « ami » se nourrira d'être humains s'ils ne font rien pour l'en empêcher
- L'IPS pourrait enquêter sur les « meurtres vampiriques » de Norton et sur les circonstances étranges entourant la destruction du camp Nar-Aqua. Simon Magnus pourrait lui aussi avoir des contacts au sein de l'institut
- Le docteur Knightsbridge est toujours à la recherche de connaissances sur le Mythe pouvant augmenter ses pouvoirs. Il pourrait devenir l'allié des investigateurs, attendant le bon moment pour les tuer afin de leur voler tous leurs objets de puissance. Il pourrait également faire appel à la Fraternité noire qui a des liens avec les Templiers
- New World Industries est un ennemi majeur à elle toute seule. Son influence est mondiale et elle est dirigée par de puissants individus qui ont à leur disposition d'énormes moyens mystiques, politiques et financiers. Bien que NWI soit mise en avant dans le scénario « L'âge de raison », le Gardien s'est vu proposer des pistes pouvant être renforcées afin de mener le groupe vers les autres aventures. De nombreuses fausses pistes sont laissées à votre disposition, comme les satellites météorologiques : quel est leur nombre ? Vont-ils être alignés sur des orbites géo-synchroniques au-dessus de divers endroits dans le monde ? Donnent-ils un nouveau sens au terme « guerre des étoiles » ? Bien évidemment, NWI découvrira vite que quelqu'un a piraté leur système de satellites et tentera de traquer les coupables avant de leur envoyer ses troupes.

02. Adaptations pour Delta Green

Delta Green est un supplément sur notre époque traduit par les éditions Sans Détour. Il contient des informations traitant de conspirations au sein du gouvernement, de manipulations extraterrestres, de la montée du Quatrième Reich, d'organisations criminelles dirigées par des sorciers et de bien d'autres choses liées au horreurs du Mythe de Cthulhu.

Delta Green est aussi le nom d'une conspiration hors-la-loi opérant au sein du gouvernement américain et menant une guerre tapie, clandestine, illégale et extrêmement dangereuse contre les forces des ténèbres.

Les éléments suivants sont de brèves suggestions pour permettre à des personnages provenant de ce cadre d'interagir avec ces scénarios ainsi qu'avec des personnages plus « traditionnels » :

La Grande Chasse

Le monde du scénario « La Grande Chasse » diffère de plusieurs façons de celui de *Delta Green*, le Gardien devra donc décider quel cadre de jeu il préfère suivre. Une des différences clés mentionnées dans le supplément *Countdown* est la mort officielle de James Morton dans un accident de voiture en 1930, un an après avoir publié un article préliminaire sur l'ichor bleu. Pour notre scénario nous partons du principe qu'il n'a pas écrit sur le sujet (ne souhaitant pas partager les secrets de son « Azoth ») et que le constat de décès concernant un certain James Morton s'applique en réalité à un homonyme. Le Gardien pourrait néanmoins décréter que le docteur a bel et bien publié cet article avant de démissionner de son poste. Le rapport se trouvant dans *Countdown* contient une légère erreur et situe Morton en Californie ; c'est pourquoi cette aventure part du principe que la personne décédée n'est pas la même,

bien que l'hybride tindalosien ait disparu à la même période à New York. L'examinateur médical a commis une erreur : après tout, des informations vieilles de près de soixante dix ans peuvent parfois être erronées. Durant les recherches sur l'ichor bleu, le Gardien peut utiliser l'analyse du gel toxique de Pittsburgh comme aide de jeu supplémentaire. Les voies de l'investigation explorant ce cas particulier sont néanmoins à votre charge.

Delta Green

Le docteur Blake Conrad appartient à DG, nom de code Agent William. Son comportement de sceptique est en fait une couverture ; il fut recruté par Joseph Camp vingt ans auparavant. Ajoutez la compétence *Mythe de Cthulhu* à 20 % à sa feuille de personnage, et enlevez-lui 10 points de Santé Mentale. En raison de l'étrange nature des meurtres, Conrad pourrait :

- Appeler dès le départ des agents de DG et/ou des alliés pour qu'ils infiltrent le groupe d'intervention
- Observer les non-agents du groupe d'intervention pour éventuellement faire intégrer certains d'entre eux dans Delta Green
- Si d'autres agences sont impliquées (comme la DEA et le CDC), s'arranger autant que possible pour que leurs agents fassent partie de DG

La Destinée

Les escapades meurtrières de Morton peuvent également impliquer le Réseau de plusieurs façons.

Les investigations dans le milieu gothique peuvent mener les enquêteurs au Club Apocalypse. De nombreux Goths traînent ici, comme au Katakomb.

La Destinée verra d'un mauvais œil l'arrivée d'une nouvelle drogue dans la rue, surtout si elle n'a pas autorisé sa conception, plus spécialement encore si celle-ci est toxique. Ils pourraient penser que Tong Shugoran/White Shadows sont derrière ce nouvel arrivage de super-reverb et pourraient se livrer à des représailles.

Stephen Alzis pourrait ainsi envoyer quelques adeptes dans les rues pour se renseigner sur Morton. Il n'a aucun problème avec le fait de commettre des meurtres, mais il pourrait s'opposer au massacre des Ravers, certains d'entre eux pouvant être au service du cartel. D'un autre côté, Nyarlathotep a des liens amicaux avec les Tindalosiens et interférer avec la Grande Chasse pourrait donc constituer un faux pas. D'un autre côté encore (ce type a un paquet de côtés), Alzis n'est pas connu pour avoir reculé devant quoi que ce soit, et n'aimerait pas que ceux qu'il a promis de protéger soient tués par qui que ce soit à part lui-même.

Tiger Transit

Lorsque la rumeur court qu'une drogue proche du reverb est distribuée dans la rue, Tong Shugoran fait tout son possible pour trouver les coupables. Deux raisons pour cela : le nouveau produit concurrence le sien, et il veut apprendre les secrets de fabrication de la substance.

Si le reverb est venu à New York avec la permission d'Alzis, l'histoire finit en bain de sang une fois que Morton termine sa Clé. Toute personne utilisant la drogue dans la zone d'effet de l'artefact doit réussir un test de *Chance* à 50 % ou commencer à voir la dimension tindalosienne.

Morton devient capable de détecter toute personne consommant du reverb, et d'utiliser cet esprit à la façon d'un point de téléportation, augmentant ainsi son rayon d'action à la ville toute entière.

Le Chien de Tindalos traînant dans Chicago peut sentir que Morton s'est réveillé. L'utilisation de para-kete par les humains pourrait même l'attirer vers New York. Si les investigateurs avancent sans soucis dans l'histoire, autorisez cette créature à joindre ses forces avec son demi-frère de meute.

La Karotechia

Si Gregor ou Morton survit ou s'échappe, il pourra lancer un culte appelé les Fils de Fenris. Ce groupe a les mêmes bases que les néo-Nazis et les nihilistes ainsi que les mêmes symboles issus de la mythologie nordique (Fenris en est l'image centrale). La plupart des membres sont des sociopathes rejetés par la société, habités par des pulsions meurtrières et suicidaires démesurées. Ils se porteront volontaires ou utiliseront des SDF (ou d'autres personnes qu'ils kidnapperont) pour se livrer à un rituel par mois où ils utiliseront de la drogue Liao et offriront une âme à un frère de la meute de Fenris. Bien qu'ils n'aient au départ aucun lien avec la Karotechia, cette dernière pourrait entendre parler du groupe et tenter de leur faire intégrer la conspiration du Quatrième Reich. Des agents de Delta Green ayant eu maille à partir avec l'organisation néo-nazi pourraient également penser que le culte est lié à cette dernière.

Majestic-12

Lorsque l'ichor bleu finit d'être analysé, des détails concernant ses propriétés tombent probablement dans l'oreille de MJ-12. La présence d'une Entité Biologique Extraterrestre potentielle risque alors d'envoyer des agents dans les rues de New York pour arrêter discrètement Morton afin de pouvoir l'étudier. Un membre du groupe d'intervention pourrait même être un agent de MJ-12 sous couverture.

Phénomène-X

Le groupe va vouloir couvrir l'affaire. Cole Shack travaille-t-il pour eux ? Qui pourrait refuser un scoop sur les vampires ?

1.1.1 La vérité vous libérera

N'importe qui peut devenir Contaminé, même un agent de Delta Green. Une telle personne pourrait être retirée du service, mise sous quarantaine quelque part voire sanctionnée si elle semble sombrer dans la folie.

Les Porteurs de la Lumière sacrée

Le culte continue de grandir après que le Contaminé, ou un disciple, l'ait lancé. Sa présence est rapidement associée à des explosions de démence contagieuse, ainsi qu'à une occasionnelle « Peste oculaire ».

De tels événements sont suffisamment bizarre pour que des agents de DG soient dépêchés sur place pour une « Nuit à l'opéra ».

L'implication de NWI

Une fois le culte lancé, le Gardien peut éventuellement lui accorder le soutien de NWI qui veut s'assurer que le mouvement propage au mieux sa folie. Il est possible que des agents de Delta Green soient vaguement au courant de la myriade d'activités auxquelles se livre l'organisation internationale. Cela pourrait leur suffire pour lancer une investigation.

L'âge de raison

Le monde de « L'âge de raison » diffère par plusieurs aspects de celui de Delta Green, et le Gardien devra choisir quel univers privilégier dans sa partie. Une différence clé est la description dans le chapitre « La Destinée » du supplément *Eyes Only* de la destruction de Nitocris en 1926. Dans notre scénario, la reine-goule a survécu ou a été ressuscitée avant de commencer la mise en place d'un réseau mondial de terreur. Omar Shakti est resté à la tête des intérêts égyptiens de NWI et de la Fraternité. Selon les informations de Delta Green, Omar est allé rejoindre Stephen Alzis comme membre de La Destinée au milieu des années 1930. Nitocris n'est pas partie servir cet avatar directement, sachant que sa destinée était liée à celle d'un autre avatar de Nyarlathotep, Celui qui Hante les Ténèbres. Elle a néanmoins aidé à financer et à développer les débuts de Whole Earth Enterprises, qui a de nombreux liens avec NWI. Nitocris respecte et honore Alzis, autant que Shakti, mais elle considère que l'autorité de Celui qui Hante les Ténèbres prévaut. Comment deux avatars de Nyarlathotep pourraient-ils de toute façon ne pas travailler d'un commun accord ? D'un autre côté, pourquoi iraient-ils dans la même direction, quand leur essence réside dans le chaos ? Bien évidemment, le Gardien pourrait également décider qu'Alzis n'est pas un avatar du Chaos Rampant, le supplément proposant d'autres identités possibles.

L'investigateur sélectionné

Le tuteur de David peut être un des alliés de DG, lesquels ont souvent des liens familiaux (contrairement aux agents). Il peut également être changé en PNJ si le Gardien le désire. Cependant, DG et les investigateurs civils peuvent finir par travailler ensemble dans cette aventure. Peut-être même que le non-agent finira en tant qu'allié.

Allié de Delta Green

Le capitaine Stevenson a travaillé avec Delta Green par le passé, et la présence d'une tempête surnaturelle peut suffir pour appeler des agents. Autrement, des preuves de la présence de Profonds achèvent de le convaincre. Si l'agence a des informations sur Tong Shugoran, la description de plongeurs en tenue noire pourrait l'alerter sur l'implication de ces créatures.

Profonds

Delta Green dispose d'un groupe de pirates informatiques, qui surveillent les activités des différents groupes de maintien de l'ordre à travers le pays à la recherche de tout élément étrange. Lorsque Stevenson aura placé un rapport impliquant une sculpture de créature batracienne, d'étranges traces de poissons et le nom Marsh, le programme fera le lien avec les Profonds. Delta Green enverra probablement des agents pour voir ce qu'il en est.

NWI

Comme mentionné précédemment, Delta Green possède quelques informations indiquant que NWI n'est pas une simple entreprise internationale mais une organisation nourrissant de bien sombres projets. L'agent fédéral Chun-te Wu était sur le point de fournir des informations accablantes sur Thalassa Chandler, mais quelque chose d'étrange lui est arrivé sur le chemin menant à son contact : un Vagabond dimensionnel lui a offert un petit détour par l'oubli.

Si DG est déjà sur place, voir des agents de NWI pourrait leur mettre la puce à l'oreille sur la gravité de la situation.

DG pourrait se retrouver impliquée si le groupe découvrait la présence d'une source de radioactivité inconnue dans la baie. L'information en elle-même pourrait provenir de pirates informatiques ayant pénétré les satellites de NWI. Une investigation sur ces engins pourrait d'ailleurs être la source d'autres aventures tout aussi intéressantes.

Dexter

Si DG entend parler de Dexter, ses agents auront accès aux dossiers des services secrets traitant de ses plans maléfiques. Toute personne menant des recherches sur cet individu risque de toutes façons d'alerter DG

ou d'autres organisations moins bien attentionnées. La simple utilisation de son nom pourrait déclencher une alarme dans plusieurs agences gouvernementales, MJ-12 incluse. Les bases de données des agences fouillées en quête d'informations sur Dexter pourraient en effet receler un programme avertissant automatiquement les parties intéressées. MJ-12 possède un dossier sur Dexter qui date de 1949-1951, quand celui-ci aidait le groupe à concevoir des engins nucléaires. Même chose pour PISCES, le MI6 ayant aidé à stopper le pas-si-bon docteur et le groupe possédant un lien spécial avec les bases de données nord-américaines via la technologie extraterrestre des Shans.

La Destinée

Ce paragraphe part du principe que Stephen Alzis est un avatar de Nyarlathotep. Bien qu'il ne sache pas exactement pourquoi il est là, Alzis est à peu près sûr d'être un catalyseur de la Fin des Temps. Il ne sait pas cependant la forme que tout cela prendra ; en fait, cette ignorance provoque en lui une soif inextinguible de connaissance concernant sa véritable nature. Celui qui Hante les Ténèbres est un autre avatar du Chaos Rampant, sensé incarner toutes les connaissances, lesquelles serviront à déclencher des actes de destruction et à amener la Fin des Temps. La présence de deux avatars de Nyarlathotep dans la même ville suggère trois options :

- Alzis s'allie avec David, le dernier possédant la connaissance que le premier cherche depuis toujours. Le garçon pourrait néanmoins attendre quelques décennies avant d'informer son nouvel allié sur son but ultime. Alzis fera tout son possible pour protéger son nouvel allié, et entrera dans une rage terrible si celui-ci est détruit
- Alzis semble être partiellement déconnecté de la vue d'ensemble des plans des Dieux extérieurs. Cela entraîne chez lui une bonne dose de colère dirigée à l'encontre de Celui qui Hante les Ténèbres. Une lutte de pouvoir pour le contrôle de La Destinée et de NWI pourrait s'en suivre, entraînant toutes sortes d'attaques et d'expéditions punitives. Qui sait, peut-être Hubert utilisera-t-il cette occasion pour gagner en pouvoir, ou peut-être qu'Emir Agdesh (Omar Shakti) et Nitocris changeront de camp ? Les diverses potentialités de chaos et de destruction qui en découlent devraient inspirer de nombreux scénarios au Gardien
- Alzis se moque de son alter-égo, et David fait de même. Tous deux œuvrent au service du Chaos Rampant, mais ils vont sur des chemins ne se croisant jamais

Phénomène-X

Le groupe voudra couvrir l'histoire du camp détruit, « Une tempête folle tue 50 personnes ! », additionné peut-être d'un « Le plongeur fantôme hante la baie ! »

Remerciements et références

Bien que les sources principales d'inspiration aient été indiquées au fil des aventures, ce chapitre est l'occasion d'y revenir et d'ajouter d'autres œuvres ayant aidé à créer cet ouvrage. Cela comprend des films et des émissions télévisées (F), des récits du Mythe et d'autres livres (L) et des suppléments de jeu de rôle (J). Commençons par trois ouvrages génériques de référence :

- Herber, Keith et autres. *Le manuel du Gardien.* Descartes Éditeur, 1994. (J) Aujourd'hui épuisé, mais repris en partie et inclus en anglais dans le *Companion* décrit ci-dessous
- Herber, Keith, et autres. *The Keeper's Companion 1.* Chaosium Inc., 2000 (J)
- Harms, Daniel. *The Encyclopedia Cthulhiana,* 2ème édition. Chaosium Inc., 1998 (L/J)

La Grande Chasse

Kolchak

Bien que les aventures de l'intrépide reporter Kolchak n'aient été présentées que dans deux téléfilms et une série de vingt épisodes, elles ont conquis le statut de « culte ». La série a notamment influencé Chris Carter dans la création de *X-Files,* et est encore rediffusée dans de nombreux pays. Le concept doit son origine à Jeff Rice, Richard Matheson, Dan Curtis et bien sûr Darren McGavin.

- *The Night Stalker.* 1971. (F) Inédit en France
- *The Night Strangler.* 1972. (F) Inédit en France
- *Dossiers brûlants* (*Kolchak : The Night Stalker*). 1973. (F)

Les vampires

Bien qu'influencé par de nombreuses sources, en plus des œuvres sur Kolchak j'ai utilisé principalement les éléments suivants :

- Melton, J. Gordon, *The Vampire Book : The Encyclopedia of the Undead,* 2ème édition. Visible Ink, 1994 (L)
- Strieber, Louis Whitley, *Les prédateurs.* 1983 (F)

Les Tindalosiens

Les Chiens de Tindalos sont mes monstres préférés dans le Mythe. Je ne sais pas si cela est dû à l'aspect mystérieux du nom Tindalos, aux résonances avec la célèbre histoire d'Arthur Conan Doyle ou au fait que j'aime la race canine (même si je passe mon temps à dire que ces entités ne sont pas des chiens dotés d'un tempérament exécrable).

- Aniolowski, Scott David. « The Sundial of Amen-Tet » dans *Lurking Fears.* Triad Entertainments, 1990 (J)
- Hallett, David. « Lord of the Dance » dans *Dark Designs.* Chaosium Inc., 1991 (J)

- Long, Frank Belknap. « Les Chiens de Tindalos » dans *L'appel de Cthulhu*. Presses-Pocket, 2001 [1929] (L)
- Long, Frank Belknap. « Gateway to Forever » imprimé dans *Crypt of Cthulhu* n°25, 1984 (L)
- Ross, Kevin A. « Les symboles écarlates » dans *Les sacrements du mal*. Descartes Éditeur, 1996 (J)
- Schmid, Justin. *The Bermuda Triangle*. Chaosium Inc., 1998 (J)
- Zelazny, Roger. « Terre mouvante » dans *Dilvish le damné*. Denoël, collection Lunes d'encre, 2011 [1981] (L)

Les gemmes étranges

Les cristaux étranges et les diamants diaboliques ont souvent été au cœur des activités du Mythe :

- Behrendt, Fred. « La demeure de l'épouvante » dans *Les demeures de l'épouvante*, Descartes Éditeur, 1991 (J)
- Howard, Robert E. « Le Feu d'Asshurbanipal » dans Les Dieux de Bal-Sagoth, Bragelonne, 2010 [1932] (L)
- Tynes, Justin. « Le roi de chiffes et de loques » dans *Étranges époques*, Descartes Éditeur, 1996 (J)
- Wimble, Ed. « De Schip zonder Schaduw » (Le bateau sans ombres) dans *Whispers from the Abyss*. Theater of the Mind Enterprises Inc., 1984 (J)

Autres thèmes

- McCall, Randy. « La vente aux enchères » dans *L'asile d'aliénés et autres contes*, Descartes Éditeur, 1984 (J)

La vérité vous libérera

Daoloth

- Campbell, Ramsey. « Celui qui déchire les voiles » dans *Planètes* n°27, 1966 (L)

Où s'arrête la réalité et où commence la fantasy ?

Philip K. Dick tisse des histoires qui nous laissent pleins de questions sur la frontière entre vérité et illusion. Le film *Rendez-vous avec la peur* joue également sur ce concept. L'oeuvre d'Umberto Ecco touche également ce thème par moments : ce qui commence comme fiction peut devenir réalité. N'oublions pas bien sûr l'histoire *Le tour d'écrou* où cette idée est maniée avec expertise en nous faisant hésiter entre surnaturel et folie
(l'histoire serait plus tard adaptée en film avec *Les innocents*).

- Dick, Philip K. *L'œil dans le ciel*. 10/18 (Domaine Étranger), 2000 [1957] (L)
- Dick, Philip K. « La foi de nos pères » dans *Dangereuses visions*. J'ai Lu, 1975 [1967] (L)
- Dick, Philip K. *SIVA*. Gallimard, 2006 [1981] (L)
- Tourneur, Maurice. *Rendez-vous avec la peur*. 1958 (F)
- Clayton, Jack. *Les innocents*. 1961 (F)

Le paranormal

Certaines influences majeures de ce scénario sont les histoires horrifiques de M.R. James et de Richard Matheson :

- James, M.R. « The Casting of the Runes » dans *Best Ghost Stories of M.R. James*. World Publishing Company, 1944 (L)
- James, M.R. "Count Magnus" dans *Histoires de morts-vivants*. Presse Pocket, 1977 [1904] (L)
- *Ghost Stories of M.R. James*. World Publishing Company, 1944 (L)
- Matheson, Richard. *La maison des damnés*. J'ai Lu, 2000 [1971] (L)

Les templiers, l'Ordre de la Lame de Saint Jérôme et les tomes maléfiques

J'aurais aimé les placer dans des catégories séparées mais les sources d'inspiration débordent de chaque thème, ce qui est normal quand on a affaire à de vastes conspirations...

- Eco, Umberto. *Le Pendule de Foucault*. 1988 (L)
- Eco, Umberto. *Le nom de la rose*. 1982 (L)
- Rawling, Stephen. « Glozel est Authentique ! » dans *Glozel est Authentique !* Theater of the Mind Enterprises Inc., 1984 (J)
- Rucka, Gregory et autres. *1990s Handbook*. Chaosium Inc, 1995 (J)

La folie des comics

La deuxième saison du dessin-animé *Spider-Man* des années 1960 avait à son sommet les amis du Mythe que sont Lin Carter et l'artiste de science-fiction Grant Morrow. Entre Kotep le sorcier rouge, les hommes-taupes, Infinata et toute une légion de méchants étranges, on peut deviner un monde dément et presque lovecraftien (à mon humble avis !).

- *Dimensia 5*. Lin Carter, Grant Morrow. Dans *Spider-Man*. Krantz Films, 1968 (F)

L'âge de raison

Celui qui Hante les Ténèbres et le Trapézohédron Rutilant

J'ai toujours aimé les mystères de l'Égypte antique. J'imagine que c'est pour cette raison que j'adore le travail de Robert Bloch, qui emprunta Nyarlathotep à HPL et créa quantité de visages au Chaos Rampant.

- Bloch, Robert. « The Shadow from the Steeple » dans *Weird Tales*, 1950 (L)
- Bloch, Robert. *Retour à Arkham*. Pocket, 1992 [1978] (L)
- Cabos, Llewellyn M. « Dr. Dexter » dans *Threshold of Fantasy*. Randall Larson, printemps 1982 (L)

- Lovecraft, H.P. « Celui qui hantait les ténèbres » dans *Cthulhu : le Mythe*, Bragelonne, 2012 [1935] (L)

Les machinations de Nyarlathotep

Il est là, il est ailleurs, il est partout... faites attention.

- DiTillio, Larry et autres. *Les masques de Nyarlathotep*. Quatrième édition, Sans-Détour Editions, 2012 [1984] (J)
- Herber, Keith et autres. *Day of the Beast* (réédition anglaise des *Fungi de Yuggoth*). Chaosium Inc., 1998 (J)
- Isynwill, L. N. et autres. *At Your Door*. Chaosium Inc, 1990 (J)

La mauvaise graine

Ce scénario a été grandement influencé par le genre cinématographique de l'enfant démoniaque :

- Donner, Richard. *La malédiction*. 1976 (F)
- Taylor, Don. *Damien : la malédiction 2*. 1978 (F)
- Baker, Graham. *La malédiction finale*. 1981 (F)
- Montesi, Jorge et Othenin-Girard, Dominique. *La malédiction 4 : l'éveil*. 1991 (F)
- Polanski, Roman. *Rosemary's Baby*. 1968 (F)
- Friedkin, William. *L'exorciste*. 1973 (F)
- Blatty, William Peter. *L'exorciste, la suite*. 1990 (F)

L'Internet maléfique

La page d'accueil de la Sagesse étoilée a été inspirée par :

- Devlin, Peter. « BURN » dans *Chaosium Digest* volume 18, n°12, 1990 (J)
- Rucka, Gregory et autres. *1990s Handbook*. Chaosium Inc, 1995 (J)

Autres thèmes

- Bloch, Robert. « The Shambler from the Stars » dans *Weird Tales*, 1935 (L)
- Carnahan, John et autres. *Les Ombres de Yog-Sothoth*, deuxième édition. Sans-Détour Editions, 2011 [1982] (J)
- Klein, T.E.D. « Black Man with a Horn » dans *Dark Gods*. Viking Press, 1985 (L)
- Matheson, Richard. « Proie » dans *Nouvelles, tome 3 / 1959-2003*. J'ai Lu, 2004 [1966] (L)
- Pilkington, Gary. *The Horrible Secret of Monhegan Island*. Grenadier Models, Inc., 1984 (J)
- Tolkien, J.R.R. *Le Seigneur des Anneaux*. 1954–1955 (L)

Delta Green

Des suppléments d'une qualité incroyable pour ceux qui veulent adapter le Mythe au monde moderne, un croisement réussi avec le thème paranoïaque des mensonges gouvernementaux, les petits gris, le Quatrième Reich, et bien d'autres choses.

- Detwiller, Dennis ; Glancy, Adam Scott et Tynes, John. *Delta Green*. Sans-Détour Editions, 2011 [1996] (J)
- Detwiller, Dennis ; Glancy, Adam Scott et Tynes, John. *Countdown*. Sans-Détour Editions, 2011 [1999] (J)
- Detwiller, Dennis et Shane Ivey. « La destinée » dans *Eyes Only*. Sans-Détour Editions, 2011 [1998] (J)

La Grande Chasse

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Times, page 6

DEUX MEURTRES
À SOHO

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Globe, page 4.

MORTS MYSTÉRIEUSES À SOHO

Aide de jeu Grande Chasse n°1
Titres articles - New York Daily Eye, p. 1..

LA POLICE DÉJOUÉE
« CAUSE DE LA MORT INCONNUE »

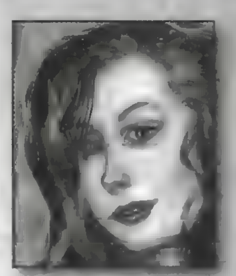
Informations sur les victimes



Victime n°1 : Wendy Hugues

Âge : 27 ans
Taille : 163 cm
Poids : 55 kg
Cheveux : blonds
Yeux : bleus
Physique : ectomorphe
Conditions médicales : aucune connue

Situation familiale : mariée à John Hughes
Enfants : une fille, Susan, 6 ans
Résidence : une copropriété à West Village
Profession : concepteur graphique ; employée par Future Visions, une grosse société publicitaire
Ennemis : aucun connu
Casier judiciaire : aucun
Hobbys : escrime, peinture
Personnalité : décrite comme une personne drôle, énergique, créative, appréciée
Localisation du corps : parc de Hob's Court ; sur le trajet menant à son domicile ; rentrait tard de son travail
Religion : épiscopalienne



Victime n°1 : Lori Atkinson

Âge : 22 ans
Taille : 168 cm
Poids : 60 kg
Cheveux : bruns
Yeux : marrons
Physique : ectomorphe
Conditions médicales : asthme

Situation familiale : célibataire
Enfants : aucun
Résidence : dortoir ; vivait avec sa colocatrice, Kate Rowlins
Profession : étudiante à l'université ; travaillait sur un Master en archéologie ; mémoire lié à la traduction de tablettes sumériennes
Ennemis : aucun connu
Casier judiciaire : aucun
Hobbys : karaté (ceinture marron)
Personnalité : décrite comme pétillante, extrêmement appréciée, dotée d'un fort caractère
Localisation du corps : une allée partant de la rue West Houston, entre West Broadway et Wooster : rentrait chez elle après un match de basket avec Kate Rowlins
Religion : New Age

Aide de jeu Grande Chasse n°2 - Informations sur les victimes.

Résumé de la première autopsie

Médecin légiste : Gourdie, R'as al

- Les deux victimes ont été tuées vers minuit, à un jour d'écart
- Les deux victimes ont été tuées rapidement, en moins d'une minute, par strangulation. Toutes deux ont également été battues
- Les deux victimes ont griffé leur assaillant ; des fragments de tissus ont été retrouvés sous leurs ongles. Des échantillons ont été envoyés pour une analyse ADN
- Les corps des deux victimes ne montrent aucun signe de sévices sexuels
- Les corps des deux victimes sont striés de profondes marques de griffures
- Il n'y a aucune trace de sang dans le corps des deux victimes. Les cadavres sont racornis
- Un trou a été percé au niveau de la poitrine, de 2 centimètres de diamètre environ. La nature de l'engin utilisé à cette fin n'a pas encore été déterminé. De la salive humaine a été trouvée le long de la paroi interne de l'orifice
- Les tests de toxicologie n'ont montré aucune anormalité sanguine et n'ont pu découvrir la présence de produits chimiques étrangers
- Aucune empreinte digitale ou aucun cheveu appartenant à l'assaillant n'ont été trouvés sur les victimes

Aide de jeu Grande Chasse n°3 - Rapport d'autopsie

Aide de jeu de la Grande Chasse n°4 - La déclaration de Horace Cobb

J'me pieutais sur une chouette couverture bien douillette dans l'parc. J'm'étais posé derrière une statue ou un autre truc histoire de casser le vent. Y faisait plutôt froid cette nuit, voyez. J'étais occupé à boire ma bibine quand je vois cette jolie minette qui descend la rue pas loin du parc. J'avais bu un coup de trop alors j'ai même pas réussi à lui lancer un petit sifflet. C't'à c'moment là que j'ai senti c'te puanteur horrible, comme si on était en plein milieu d'un abattoir : la mort, voilà c'que ça puait, la mort ! J'me suis même mis à dégueuler. Quand j'ai réussi à voir malgré les larmes qui m'coulaient dans les yeux j'ai vu cet espèce de brouillard qui s'formait, et ce type dans son grand imper sombre et son grand chapeau. Y me tournait le dos. C'était comme si, comme s'il sortait de nulle part ! Il a attrapé la fille et l'a soulevée comme une simple poupée de chiffon. Puis il s'est mis à tourner, comme s'il allait s'enrouler tout autour d'elle, un truc de dingue... comme s'il changeait de forme ou un truc dans le genre. C'est là que j'ai pu apercevoir son... je vais dire son visage, ouais... vous allez dire que c'est la bibine qui m'fait causer hein, allez vous faire foutre. Y'avait des dents, des crocs même, des saleté de crocs ! J'l'ai entendu grogner avec une voix qui pouvait v'nir que d'Satan lui-même... « Trop soif ! »

J'ai pas pu supporter de l'regarder. C'tait maléfique ce truc, le mal incarné ! P't'êt que c'était la bibine, mais je me suis évanoui. Je me souviens plus de rien jusqu'à ce vous v'niez me ramasser et me traîner jusque ici.

Interrogatoire de Kate Rowlins

Rowlins : ahhhh ! Non non non non non... pitié ! Un monstre ! Quelle horreur ! Ces cris... ces cris... !

Agent de police : à quoi est-ce qu'il ressemblait ?

Rowlins : quoi ? Qui c'était... à quoi il ressemblait... *(suit une série de pleurs)* C'était pas humain ! Comme un loup... un loup... et pourtant un homme... je crois. C'était plusieurs choses en même temps, plusieurs formes, quand ça bougeait... son manteau volait, c'étaient des ailes gigantesques, comme s'il était à plein d'endroits en même temps...

Agent de police : pouvez-vous nous décrire le visage de l'homme ?

Rowlins : non... pitié me forcez pas à décrire son visage... pitié ! *(longue série de pleurs)*

Agent de police : dites-nous ce qui s'est passé.

Rowlins : ça l'a prise... on était juste en train de marcher... on revenait du sport... un match de basket à la noix... Lori mangeait une glace et moi je portais le ballon. On est passées devant nos boutiques préférées et puis... et puis...

Agent de police : oui et puis ?

Rowlins : et puis ces yeux de feu ! Sauf que je sais même pas si c'étaient des yeux !

Agent de police : continuez.

Rowlins : je me souviens de cette horrible odeur, du brouillard... et puis tout d'un coup Lori a disparu. Je me suis retournée et... et... et...

Agent de police : oui ?

Rowlins : des crocs ! Des crocs ! Ahhhhhhh !! Non non non non... m'enfuir... m'enfuir... ça hurlait comme si ça voulait rire. Il m'aurait eue ensuite... je l'ai laissée... j'ai couru... Non non non non non *(quelques pleurs, puis le silence)*...

La comtesse Elisabeth Bathory

Née en Hongrie en 1560, la comtesse Elizabeth Bathory perpétra des actes d'une cruauté inimaginable sur de petites paysannes. Vivant dans le Château de Csejthe, elle devint vite connue sous le surnom de « Comtesse de Sang ».

Elle était autrefois une femme d'une beauté exceptionnelle. Avec l'âge cependant, sa splendeur se fana et elle tenta de masquer son déclin par l'usage de cosmétiques et de tenues hors de prix, mais cela ne lui permit pas de dissimuler les rides qui continuaient de s'étendre. La légende raconte qu'un jour elle gifla une servante si violemment que du sang jaillit du nez de la petite et alla maculer le visage de la comtesse. Se regardant dans le miroir, Bathory remarqua que sa peau avait perdu ses lignes d'âge.

Elle se lança alors dans un règne de terreur : ses bourreaux kidnappaient de belles jeunes vierges, les lacéraient avec un couteau et collectaient leur sang dans une grande bassine. La comtesse se baignait alors dans le liquide récolté. Quand elle émergeait de son bain, elle semblait avoir retrouvé sa rayonnante jeunesse.

La comtesse était devenue si célèbre que ses crimes ne pouvaient plus être dissimulés. La royauté locale finit par mettre un terme à sa folie en s'emparant de son château. Elle fut jugée irrémédiablement folle et finit emmurée dans une des pièces du château de Csejthe.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°6 - La comtesse Elisabeth Bathory

Peter Kurten

Peter Kurten, aussi connu sous le nom du « Vampire de Düsseldorf », naquit le 26 mai 1883 et fut guillotiné le 2 juillet 1931.

Il disait avoir commencé ses meurtres à l'âge de cinq ans par la noyade de deux amis. Il continua son œuvre en faisant l'expérience de la strangulation lors de pratiques sexuelles dans les bois. Il tranchait la gorge de ses victimes avec un couteau avant de les découper à la hache et déclarait avoir tiré un plaisir d'ordre sexuel du jaillissement sanguin. Il utilisait parfois un marteau pour broyer le crâne des gens. Il tua une jeune servante en la poignardant vingt fois puis l'enterra sous une des rives du Rhin. Son intention de crucifier le corps dans le but de choquer les passants fut compliquée par le poids du corps.

Le dernier des nombreux meurtres de Kurten impliqua d'étrangler puis de poignarder une personne 36 fois avec des ciseaux. Sa célébrité atteint même celle du Jack l'Éventreur de l'« Automne de la Terreur » durant les années 1880. Il tua des hommes, des femmes et un grand nombre d'enfants.

Le nom de Peter Kurten est entré dans les annales de la criminologie : après sa condamnation, il devint le premier tueur en série à être dûment interrogé par un psychiatre.

Ses motifs étaient ceux habituellement associés aux « maniaques sexuels ». Pour autant, ses victimes semblaient être choisies au hasard, et pas seulement dans un seul sexe, et la raison derrière ses crimes semblait être l'acte de tuer en lui-même plutôt que le désir d'avoir des relations sexuelles, le meurtre procurant à Kurten un plaisir intense. Bien qu'il molesta certaines de ses victimes, il n'agissait de la sorte que pour élever son expérience vers un état d'euphorie plus grand encore.

Il déclara à son procès : « Je n'ai aucun remords. Si le souvenir de mes actes devait me faire honte, je vous le dirais. Repenser à tous les détails est loin d'être déplaisant. J'en tire même un certain plaisir. »

Aide de jeu de la Grande Chasse n°8 - Peter Kurten

Dossier sur les crimes vampiriques : cannibales et tueurs vampiriques passés et présents

1614 : la comtesse Elizabeth Bathory tue plus de 600 filles pour se baigner dans leur sang dans une tentative pour préserver sa jeunesse. Elle est emmurée vivante dans une des pièces de son château après avoir été jugée pour ses crimes monstrueux

Vers 1800 : un certain Sorgel, en Allemagne, tue un homme dans la forêt et boit son sang pour tenter de se guérir de l'épilepsie

1824 : Antoine Léger, en France, en Essonne, tue une fillette de 12 ans, boit son sang et mange son cœur

1849 : à Paris, le sergent François Bertrand est pris en train de manger de la chair humaine en plein acte de nécrophilie

1861 : Martin Dumollard de Montluel, France, est accusé d'avoir assassiné plusieurs jeunes filles et d'avoir bu leur sang. Il sera par la suite exécuté

1872 : Vincenzo Verzeni de Bottanaucco, Italie, est condamné à la prison à vie pour deux meurtres et quatre tentatives d'assassinat. Il confesse que boire le sang de ses victimes lui apporte une satisfaction intense

1897 : Joseph Vacher de Bourg, France, faisant le tour du pays à pieds, tue au moins une douzaine de personnes et boit leur sang en les mordant au niveau du cou. Il est finalement capturé, condamné et exécuté

1920 : le baron Roman von Sternberg-Ungern, un noble en pleine Russie post-révolutionnaire, boit du sang humain de temps en temps. Cet acte semble lié à la conviction qu'il est la réincarnation de Genghis Khan. Le nouveau gouvernement l'exécutera

Vers 1920 : John George Haigh est convaincu qu'il a besoin de boire du sang pour conserver sa vitalité. Il installe un laboratoire dans sa propre demeure, y attire des personnes qu'il tue et draine de leur sang, puis il les jette dans une bassine d'acide pour se débarrasser du corps. Il admettra avoir tué neuf personnes et sera exécuté en 1949

1924 : en Allemagne Fritz Haarman tue et dévore plus de 20 personnes, mordant et aspirant notamment le sang de ses victimes

1930 : Peter Kurten tue un grand nombre d'enfants en les poignardant avant de les mutiler, de dévorer leur chair et de boire leur sang. Il sera arrêté en 1930, et exécuté l'année suivante

1947 : Elizabeth Short d'Hollywood, Californie, est assassinée et son corps démembré. Des examens ultérieurs montreront que son corps a été vidé de son sang

1952 : Estelita Forencio de Passi, Philippines, mord un grand nombre de personnes avant de sucer le sang de leurs plaies. Elle est arrêtée pour tentative de meurtre. Elle dit avoir contracté cette addiction de son mari et que le besoin revient à intervalles réguliers

1959 : Salvatore Argon, un adolescent habillé en vampire, commet plusieurs meurtres. Il prétend être un authentique mort-vivant. Il sera exécuté

1960 : Florencio Roque Fernandez de Manteros, Argentine, est arrêté après avoir commis plus de 15 attaques nocturnes sur des femmes endormies qu'il voulait mordre

1963 : Alfred Kaiser de Munich, Allemagne, est jugé pour avoir poignardé à mort et bu le sang d'un garçon de 10 ans

1967 : James Brown, un marin, tue deux collègues et tente de boire leur sang. Envoyé en prison, il tue deux compagnons de cellule et absorbe leur sang. Il sera par la suite envoyé dans un asile à Washington, D.C. où il mourra de vieillesse

1969 : Stanislav Modzieliewski, en Pologne, tue sept personnes et manque de causer six autres morts en tentant de boire leur sang, qu'il trouve « délicieux »

1971 : Wayne Boden est arrêté pour une série de meurtres commencée en 1968. Il menottait ses victimes, les violait puis buvait leur sang à même la poitrine

1973 : Kuno Hoffman en Allemagne tue deux personnes et boit leur sang. Il déterre également des cadavres pour des raisons similaires. Il sera condamné à la prison à perpétuité

1977 : Richard Chase commet une série de meurtres durant lesquels il boit le sang de ses victimes. Il avait auparavant pris l'habitude de boire du sang d'animaux avant de ressentir le besoin de tuer. Il se suicidera avant d'avoir pu être exécuté

1979 : Richard Cottingham est arrêté pour avoir violé, égorgé et bu le sang d'une jeune prostituée. On découvrira plus tard qu'il avait déjà tué un grand nombre de femmes et bu leur sang

1980 : James P. Riva abat sa grand-mère et boit son sang. Il déclarera avoir entendu la voix d'un vampire lui ordonnant de commettre cet acte et lui promettant la vie éternelle

1982 : Julian Koltun, Pologne, tue et viole des femmes et boit leur sang

1984 : Renato Antonio Cirillo viole et mord plus de 40 femmes

1985 : John Crutchley kidnappe une femme, la viole et boit son sang. Par le passé, il avait déjà bu le sang de partenaires volontaires

1988 : une femme inconnue ramène au moins six hommes durant l'été dans le quartier de Soho à Londres. Après être rentrée chez elle avec la victime, elle glisse de la drogue dans son verre, et profite de son inconscience pour sectionner ses poignets et sucer son sang. Elle ne sera jamais arrêtée

1991 : Marcelo da Andrade de Rio de Janeiro tue 14 jeunes garçons, puis boit leur sang et dévore un peu de leur chair

1991 : Tracey Wigginton de Brisbane, Australie, est condamnée pour avoir poignardé et bu le sang d'un homme. Elle prétendait être un vampire buvant régulièrement le sang de ses amis

1992 : Andrei Chikatilo de Rostov, Russie, est condamné à mort après avoir confessé le meurtre de 55 personnes qu'il a vampirisées et cannibalisées

1992 : Deborah Joan Finch est condamnée pour le meurtre d'un voisin. Elle avait poignardé la victime 27 fois avant de boire le sang jaillissant des plaies

Aide de jeu de la Grande Chasse n°9 - Les faits selon Quentin Collins

On marchait jusque chez elle quand cet espèce d'horrible vent de pourriture (je crois que c'est la meilleure description) a soufflé dans notre direction. J'ai réussi à garder mon dîner, mais la pauvre Wilma s'est pliée en deux et s'est mise à vomir. Puis j'ai été brusquement frappé dans le dos avec une violence terrible, et on m'a projeté en plein dans le mur d'un bâtiment. Je me tordais de douleur mais j'ai quand même regardé derrière moi et... je l'ai vu. Il portait un trench-coat et un grand chapeau noir. Ses traits étaient cachés par son couvre-chef et par le col qu'il avait retourné. Il était en train de soulever Wilma d'une seule main ; il a alors marché avec elle dans l'allée, mais pendant qu'il faisait ça c'était comme si sa forme ondoyait : comme si des vaguelettes le parcouraient. Il se déplaçait comme s'il se tordait ou déferlait ou... se courbait. Je... ok ça paraît délirant, mais j'ai pu apercevoir son visage... si on peut dire. ça ressemblait à d'énormes rangées de dents... comme un loup. C'est ça : pas d'yeux... pas de nez... juste des crocs ! Des crocs... pauvre Wilma... je me suis évanoui. Quand je me suis réveillé, j'étais à l'hôpital, en train de me faire poser ça. Les docteurs disent que je n'ai qu'une faible chance de remarcher un jour. Vous devez attraper ce salopard, et lui régler son compte

L'Ordre du Vampyre

Cet ordre fait partie du Temple de Set, une institution religieuse se consacrant à l'adoration d'une ancienne entité égyptienne qui fut par la suite intégrée au sein du concept judéo-chrétien qu'est Satan. Le temple fut fondé en 1975 par l'Église de Satan (elle-même fondée en 1966). Il s'agit là d'une institution obéissant scrupuleusement aux lois et à l'éthique ; son but est d'identifier et de comprendre les désirs humains, jusqu'aux plus extrêmes, que la peur de l'esprit cherche généralement à réprimer. Les membres se qualifient entre eux de vampires ; le groupe possède plusieurs degrés d'admission, une aura internationale, publie une newsletter baptisée « Nightwing » et un journal, *The Vampyre Papers*. Le bureau principal est basé à San Francisco.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°10
L'Ordre du Vampyre

Aide de jeu de la Grande Chasse n°12 - Lettre du Docteur Morton

18 juillet 1928

Monsieur Douglas :

Le fluide que vous m'avez envoyé pour analyses est des plus remarquables. Il s'apparente à un protoplasme vivant mais il lui manque ces substances habituelles que l'on appelle des enzymes. Ces derniers catalysent les réactions chimiques se produisant dans les cellules vivantes ; quand la cellule meurt, elles sont également responsables de sa désintégration par hydrolyse. Sans enzymes, le protoplasme est (pour ainsi dire) immortel. Ces éléments sont les composants négatifs, pour ainsi dire, des organismes mono-cellulaires qui sont la base de toute vie. Que la matière vivante puisse exister sans la présence d'enzyme est une théorie rejetée par la plupart des biologistes. Pourtant, la substance que vous m'avez envoyée vit et manque de ces corps indispensables. Mon Dieu, monsieur, réalisez-vous les perspectives incroyables qu'une telle découverte nous ouvre ?

James Morton, docteur en physique
Chef du département de recherche scientifique
Laboratoires chimiques de Partridgeville

Un crime horrible à Central Square ...

Le mystère entoure la mort de Halpin Chalmers

C'est à 9h00 aujourd'hui que le corps de Halpin Chalmers, auteur et journaliste, a été retrouvé dans une pièce vide au dessus de la bijouterie Smithwick & Isaacs au 24 Central Square.

Le rapport d'enquête indique que la pièce avait été louée meublée le 1er mai par monsieur Chalmers et que ce dernier s'était débarrassé de tous les meubles une quinzaine de jours avant le drame. L'homme était l'auteur de nombreux livres ésotériques portant sur le thème de l'occulte et était membre de la Bibliographic Guild. Il avait résidé un temps à Brooklyn dans la ville de New York.

Le corps a été retrouvé par monsieur L.E. Hancock, qui occupe l'appartement à l'opposé de celui de Chalmers, et par le gardien de l'immeuble. Tous deux sont entrés dans la chambre du défunt en utilisant un passe après qu'Hancock ait remarqué une odeur provenant des lieux, odeur décrite comme étant « extrêmement âcre et nauséabonde », poussant les deux individus à penser que Chalmers pouvait avoir oublié de couper le gaz de sa kitchenette.

Chalmers était étendu sur le dos au milieu de la pièce. Il était déshabillé, et sa poitrine et ses bras étaient recouverts par ce que le sergent-inspecteur Douglas de la police de Partridgeville nous a décrit comme « de l'ichor ou du pus étrange et bleuâtre. » La tête reposait sur la poitrine : elle avait été arrachée au reste du corps, et les traits du visage avaient été mutilés. Sous la tête se trouvait un trou traversant la poitrine, d'environ 2 cm de diamètre. Aucune trace de sang n'a été découverte sur les lieux.

Selon Douglas, la pièce présentait « la plus incroyable des apparences ». Les intersections des murs, du plafond et du plancher avaient été soigneusement recouvertes de plâtre de Paris, mais à plusieurs intervalles des fragments s'étaient fissurés et étaient tombés pour finalement être regroupés et rassemblés sur le sol autour du cadavre en un triangle parfait.

En plus du corps, plusieurs feuilles de papier jauni carbonisées ont été retrouvées. Les documents sont remplis de motifs géométriques et de symboles étranges ainsi que de phrases griboullées à la hâte. Les phrases en elle-mêmes sont pratiquement illisibles et la police les a jugées trop absurdes pour pouvoir fournir un quelconque indice quand à l'identité du responsable du crime. L'écrivain, que l'on pense être Chalmers lui-même, y exprime une peur terrible due à des individus inconnus le surveillant. Il y est également fait référence à des « Doles », des « satyres », des « cercles écarlates », une « formule einsteinienne » et au tremblement de terre du matin, ce dernier étant apparemment responsable de la chute des fragments de plâtre.

La police a envoyé des échantillons de l'étrange substance bleue trouvée sur le corps de Chalmers aux laboratoires chimiques de Partridgeville ; le sergent-inspecteur Douglas espère que leur rapport permettra d'apporter quelques lumières sur le crime le plus mystérieux de ces dernières années. Il est apparemment certain que Chalmers ait reçu la visite d'une personne la nuit précédant le tremblement de terre, monsieur Hancock ayant entendu distinctement les murmures d'une conversation en provenance de la pièce tandis qu'il passait par les escaliers. Les soupçons portent sur ce visiteur inconnu et la police travaille avec diligence pour découvrir son identité au plus tôt.

Des enquêtes sont également menées dans les asiles des environs afin de déterminer si des évasions ont été récemment constatées.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°13 - Un écrivain occulte assassiné par un invité inconnu - Résumé d'un article de la *Gazette de Partridgeville* du 3 juillet 1928

Aide de jeu de la Grande Chasse n°14 - La dernière note du Grimoire de James Morton

Ils ont attendu des éons l'heure de leur revanche. L'Acte qui fut Commis sera bientôt puni ! Les temps du Ragnarok sont enfin venus ! Sa Seigneurie viendra, et festoiera de ceux dont l'âme nous revient de plein droit. Mh'ithrha, seigneur, vous vous libérerez des cordes qui retiennent mes frères de l'autre côté, et avalerez le monde ! Comme les humains l'ont prédit, Fenris brisera ses chaînes et précipitera le Crépuscule des Dieux.

Une fois ma tâche accomplie, les Grandes Chasses se répandront sur le monde. Je chercherai les gemmes et les cristaux les plus précieux de cette orbe pitoyable, et créerai des Clés de plus en plus gre grandes. Mes frères ravageront la terre pour rassasier leur faim et je festoierai à leurs côtés.

Bientôt je testerai la Clé. J'ai obtenu suffisamment de dérivés de Liao pour que mon serviteur humain les distribue. Si tout va bien, je pourrai bientôt offrir leurs proies à mes maîtres.

Je commence à avoir faim... il est temps de me repaître d'un de mes stupides invités...

Le chant permettant d'activer les diamants se prononce ainsi :

Oh-Wa-T'eh
Nuh'msk
Ollyam

A répéter encore et encore, le fait de chanter gardant les diamants activés.

Aide de jeu de la Grande Chasse n°11
Chant d'activation des Diamants

La vérité vous libérera

Un rêve

Tu te réveilles brusquement dans ton lit. Une lumière écarlate, diabolique, filtre à travers une fenêtre de ta chambre. Une forme monstrueuse se dessine soudain derrière la vitre. Tu es paralysé par la peur, incapable de bouger. Deux yeux inhumains, globuleux, se pressent contre le verre et regardent ton âme. La fenêtre commence à trembler, et se brise soudain en un million de fragments tandis que la chose se répand dans la pièce. Elle croasse d'une voix qui n'appartient pas à cette Terre : « Ssssuicc-cide toi tout de sssuite, tu ne peux essspérer nous sssstopper... » L'être commence à se glisser sur le lit et à se répandre sur ton corps. Tout un pan de la chose semble pénétrer les pores de ta beau... tes narines... ta bouche... elle commence même à recouvrir ton visage ! Tu ne peux plus respirer ! Tu es en train de mourir !

Tu te réveilles et te retrouves allongé sur le sol ; la couverture s'est enroulée autour de ta tête, sans doute pendant ta chute.

Aide de jeu de la Vérité n°1 - Un rêve

Un autre rêve

Tu marches à travers la ville pour rentrer chez toi. Tandis que tu avances, les bâtiments autour de toi commencent à trembler, puis se mettent à s'effondrer tandis que des structures monstrueuses s'arrachent aux fondations de métal et de pierre, des bâtisses horribles faites d'os et de peaux tendues. Alors que tu détournes le regard pour fuir ces gratte-ciels squelettiques, tu découvres que le sol sur lequel tu marches est recouvert à perte de vue de corps en décomposition. Choqué, tu trébuches sur l'un d'eux et atterrit dans une flaque de viscères.

Tu es tiré hors de cet immonde amas par les griffes squameuses de choses ressemblant à des crapauds ; elles commencent à te traîner dans la rue. Dans le lointain tu aperçois une lueur rouge qui provient d'une sculpture monolithique représentant une main griffue. Les choses te hissent le long de la structure jusqu'à sa paume. Elles te jettent aux pieds d'une silhouette plongée dans les ténèbres. Hélas, l'être ne reste pas dans l'ombre... il s'avance vers toi.

Il s'agit d'une apparition grande et maigre, faite de mal incarné. Elle ressemble vaguement à un homard humanoïde anorexique, vêtu d'une toge noire ondulant comme si d'invisibles vents spectraux la caressaient. Des cornes sortent de sa tête. Un espace d'un noir absolu, situé là où devraient être ses yeux, contemple ton corps. Sa bouche est garnie de crocs d'où s'écoule un ichor verdâtre. Elle émet soudain un rire qui te glace les os.

Tu remarques alors que tu commences à t'enfoncer dans le sol, comme si tu étais pris dans des sables mouvants ! Tu essayes de te battre, tu t'agites, mais tu continues de disparaître.

Tu te réveilles, un oreiller déchiqueté dans les mains. Son rembourrage flotte encore un instant dans la chambre.

Aide de jeu de la Vérité n°2 - Un autre rêve

Aide de jeu de la Vérité n°3 - Un autre rêve

Un autre rêve

Tu es de retour dans le monde horrible dont tu as rêvé auparavant. Tu sais que tu es en train de rêver, mais tout te paraît terriblement réel. Tu te dis que tu es endormi, te pinces, te frappes... mais rien ne semble pouvoir te réveiller. Tu vois une horde de démons ressemblant à des crapauds surgir soudain d'une allée. Tu commences à courir à travers les étendues dévastées, recouvertes d'ossements, de la ville. Alors que les choses te rattrapent peu à peu, tu te retournes, empli de la connaissance de quelques terribles secrets. La horde s'arrête et leurs yeux s'emplissent de peur. Tu fais appel à un pouvoir cosmique, et la lumière surgit soudain des cieux. Les démons hurlent tandis que les flammes les enveloppent. Tu te mets à rire, mais tu vois un peu plus loin que le seigneur-démon cornu te regarde de son œil unique. Il dit : « Cccce n'est qu'un rêve, je sssssaurai te détruire dans le monde de l'éveil avant que tu ne puisssses possséder un tel pouvoir. »

Tu te réveilles, empli d'un fort sentiment de peur, dans des draps humides de transpiration.



Aide de jeu de la Vérité n°4 - Captain Destiny n°5, page 1

Un passage de La Verita Scoperta

Et la Lumière illumina la Terre.

Quand Adam fut par Eve trompé
Osant contempler la Vérité par Dieu interdite,
Tous deux furent à la Mort condamnés,
Et la race humaine mortelle, maudite.

La fin des Illusions effaça le Paradis,
Et l'Humanité fut emplie de terreur ;
La Folie s'en vint leur arracher les yeux.
Un sort pire que la mort les frappait en plein cœur.

Sur les habitants de la Terre, malheur !
Terre où de tels traits frappent avec précision,
Car en dépit des rangs, fortunes ou valeurs,
Enfin la Vérité, tous recevront.

Quel homme, fut-il fort ou grand,
Peut échapper à cette réalité ?
Peut éviter les portes sombres, béant
Sur le fragile esprit du Mortel condamné ?

Quand la Lumière sacrée emplira l'air
Viendra des êtres vivants le jugement ;
La peur et la joie de la liberté seront offerts :
De la fin l'Humanité connaîtra l'avènement.

Aide de jeu de la vérité n°5 : La verita scoperta

Aide de jeu de la vérité n°6 :
Parchemin couvert de runes

Ce que tu sais sur David

David est un garçon de onze ans qui vient tout juste de finir son CM2 et doit faire son entrée au collège à l'automne prochain. Il est plutôt malin et agile pour son âge, ainsi qu'un peu plus grand et dégingandé que ses camarades. Il a des cheveux blonds clairs et des yeux verts. Son teint est très clair, et son visage est agrémenté de tâches de rousseur. C'est un excellent élève qui adore les mathématiques et aime jouer au football et au basketball.

Tu sais qu'un de ses héros est Michael Jordan. Il y a trois ans, tu lui as acheté un chien appelé Zander, un golden retriever avec lequel il adore jouer. Il passe aussi du temps devant ses jeux vidéos avec ses deux meilleurs amis, Chester Clarke et Sam Gillian. Tous trois sont inséparables. Depuis deux ans, avec l'accord de Todd Clarke (qui élève seul son fils depuis la mort de sa femme dans un accident de voiture cinq ans auparavant) et Ian et Nora Gillian, tu envoies le trio passer chaque été six semaines au camp Nar-Aqua. L'endroit se trouve à Rhode Island, près de Providence. Tu y as envoyé David pour l'aider à surmonter sa peur de la natation.

C'était une excellente idée. Le garçon a adoré ses deux séjours et y retourne pour la troisième fois. Il a même reçu d'excellentes notes en natation depuis, et attend avec impatience les excursions en bateau. Tu organises avec les autres parents un barbecue chaque fois que les gamins partent là-bas, pour fêter les quelques semaines de repos qui s'offrent à vous (Todd réussit de délicieux steaks grillés). La dernière fête remonte à une semaine ; tu dois d'ailleurs voir Todd pour boire quelques bières la semaine prochaine. Tu te sens tout de même coupable de n'avoir pas passé assez de temps avec David ces derniers mois ; il grandit, et tes recherches et aventures dans l'inconnu ont souvent interféré avec vos moments privilégiés. Tu te demandes également si tes activités et tes ennemis ne risquent pas un jour d'affecter le garçon. Jusqu'à présent, il semble avoir été épargné par les ombres noires que tu as explorées, et tu attends avec impatience sa prochaine carte postale (il t'écrit généralement une fois par semaine), bien déterminé à devenir un meilleur parent dès qu'il rentrera du camp.

Aide de jeu de la Raison n°1 - Ce que tu sais sur David

CARTE POSTALE

C..................

Adresse

salut !!!

la première semaine au camp s'est bien passée il a plu mais le soleil a fini par revenir sam chester et moi on est à nouveau dans le même cabanon (comme toujours). la nourriture est toujours aussi nulle : ils nous donnent du poisson tous les jours ! j'aimerais tellement avoir de la pizza tu as interêt à m'emmener à pasquales à mon retour on se fera des pizzas aux pepperonis et aux saucisses !!!

chester est devenu très fort à l'arc tchac ! je n'arrive toujours pas à tirer la corde correctement moi je n'ai jamais été bon avec les trucs de tir enfin je peux toujours le battre aux échecs à chaque fois qu'on joue ! et puis je nage toujours mieux que tous les autres du camp. enfin il y a ce nouveau qui est dans notre cabanon cette année et qui nage vraiment super bien ceci dit. billy est vraiment bizarre. tu l'aimerais il parle de trucs étranges comme toi avec tes amis il reste pas mal dans son coin mais je pense que je pourrai lui tirer des histoires qui font peur pour pouvoir te les raconter quand je reviendrai

la semaine prochaine je serai le premier matelot du bateau de mon cabanon notre surveillant sera le capitaine chester a fini cuistot ! je crois que ça veut dire qu'il devra faire les sandwiches sam m'a dit qu'il détestait faire du bateau il déteste aussi les fruits de mer d'autres enfants se moquent de lui mais chester et moi on le défend sam continue de gribouiller tout le temps. il dessine vraiment bien je suis sûr qu'un jour il travaillera pour une société de comics j'espère que tout va bien à la maison vous me manquez tous caresse un peu zander pour moi c'est tout pour le moment je t'enverrai une autre carte la semaine prochaine !

gros bisous
david

ps : envoie-moi de la pizza !

Aide de jeu de la Raison n°2 : une carte de David, première semaine au camp

CARTE POSTALE

Correspondance

Adresse

salut

la semaine a été vraiment chouette. notre dortoir, ou notre équipage comme le camp nous appelle, s'amuse vraiment beaucoup. chester est vraiment en train d'apprendre à cuisiner ! j'espère qu'il va vite progresser parce que ce qu'il fait sent vraiment mauvais pour le moment ! heureusement, nous avons des sandwiches pour manger quand nous sommes sur le bateau ! sam commence à bien aimer aller sur l'eau, il dit que c'est comme faire semblant d'être un pirate. nous avons renommé notre groupe « les boucaniers ». c'est sam qui a eu l'idée. notre dortoir a les meilleurs éléments nous gagnons tous les affrontements avec les autres dortoirs.

tu te souviens quand je te parlais de ce gamin bizarre, billy marsh ? ce gosse est complètement dingue ! mais aussi vachement intéressant. ses yeux sont trop bizarres ! et puis il passe son temps à regarder en direction de la baie ! on dirait qu'il ressemble plus à un poisson qu'à un être humain. il nage mieux que n'importe qui au camp, même que les adultes. la plupart des enfants ont peur de lui. « t'es déjà allé à la mer billy ? » et « le capitaine dents-d'devant te cherche billy ! » bon, je me souviens que tu m'as dit de ne pas me moquer des autres alors chester, sam et moi on a aussi commencé à défendre billy.

billy m'a raconté des histoires vraiment bizarres à propos de villes englouties sous l'océan et de monstres marins. il m'a parlé d'une pieuvre endormie qui parle aux gens dans leurs rêves. je lui ai dit qu'il devrait écrire pour ces livres de la collection « chair de poule ».

devine quoi ! aujourd'hui on était en train de faire du bateau sur la baie quand billy a décidé de sauter par-dessus bord ! il a disparu super longtemps ! paul (notre surveillant) a commencé à paniquer et à faire tourner le bateau tout autour et puis voilà que billy ressort, tout souriant... il avait l'air encore plus bizarre que d'habitude ! ses yeux ressemblaient presque à des boules et sa bouche avait l'air vachement grande (on aurait dit une espèce d'insecte géant. sarl !). bon, il s'est mis dans les gros ennuis jusqu'au cou avec le surveillant. je crois qu'ils vont appeler ses parents pour leur dire qu'il va rentrer plus tôt que prévu.

juste avant de dîner, billy est venu nous voir et nous a dit qu'il avait un truc cool à nous montrer ce soir. je pense que je devrai attendre la prochaine fois pour t'en parler parce que monsieur starling va aller en ville chercher des provisions et poster les lettres de la semaine.

il faut que j'arrête. monsieur starling est en train de dire qu'il va partir dans quinze minutes. salue tout le monde de ma part et serre très fort sander pour moi.

gros bisous

david

p.s. : pizza ! pizza !

Aide de jeu de la Raison n°3 : deuxième carte de David, reçue après le désastre :

Le camp Nar-Aqua

Le camp Nar-Aqua est accrédité par de nombreuses associations de camping et bénéficie d'une excellente réputation. Ce camp offre des séjours soigneusement encadrés d'une durée de six semaines à de jeunes garçons entre 10 et 16 ans. Le coût global du séjour, qu'il s'agisse de la première ou de la deuxième session, est de 600 dollars.

Le camp vous propose une philosophie basée sur la constitution de groupes de petite taille, une atmosphère non compétitive et des programmes destinés à développer la confiance en eux, des compétences solides et des amitiés durables chez vos enfants.

L'appréciation de l'environnement naturel est également mise en avant par le biais d'activités de **canoë**, de **bateau**, de **planche à voile**, de **kayak en mer**, d'**escalade en milieu naturel**, de **biologie**, d'**art**, de **gravure sur bois**, de **tir à l'arc**, de **courses de cordes** et **de pêche**.

La propriété comprend 20 acres de bâtiments et de chemins d'excursion boisés. Elle se situe à la limite ouest du parc national du Fort Wetherill.

Pour plus d'informations concernant l'organisation et les dates, contactez **Walter Starling**.



Aide de jeu de la Raison n°4 : Le camp Nar-Aqua

Henry, c'était un de ces plongeurs. Lui et sa femme, ils venaient de Haïti et se sont installés ici dans les années 60. C'était un grand homme, un homme fier. Sa femme Josie, elle, était plutôt du genre mystérieuse. Les gens disaient qu'elle en connaissait un rayon question vaudou. Lui il apprenait la plongée, vous voyez, l'exploration du fond de la baie, avec les étudiants de l'université venus passer l'été ici. Le problème avec Henry, c'était son côté séducteur ; il aimait bien mâter les jolies filles dans leurs maillots de bain. Il a connu plus de coucheries que ma porte n'a été claquée, c'est moi qui vous le dit !

Un jour, des enfants du camp ont vu Henry faire l'amour à l'une de leurs surveillantes. Et bien sûr, ils l'ont rapporté à sa femme. Elle est devenue complètement dingue... assez dingue pour maudire le pauvre imbécile quand il est allé faire de la plongée avec l'autre. On ne l'a plus jamais revu... vivant. On l'a revu mort par contre, c'est le cas de le dire ! Son fantôme nage dans la baie, condamné pour l'éternité à cause de ses péchés. Il considère les jeunots comme responsables de sa mort, et maintenant on raconte que son fantôme sort de la baie la nuit, pour attraper des gosses et les emmener dans leur tombe marine... à condition bien sûr de trouver une victime. On dit que seul l'amour d'une femme pourra lui apporter le pardon et la paix.

Aide de jeu de la Raison n°5 - Les déclarations de Silas Gladstone

Aide de jeu de la Raison n°6 - Les déclarations de Floyd Jonas

Mon père était un homme bon, puisse-t-il reposer en paix. A la fin, il regrettait encore d'avoir aidé ce touriste de la ville... c'était en 1930 et quelques, 'pa gérait ce port que vous voyez-là... bien sûr j'ai un peu amélioré les choses, et puis le tourisme rapporte vraiment un paquet d'oseille... oh excusez-moi, je disais... je disais donc que 'pa louait des bateaux ici même. Un type du nom de doc Dexter lui a demandé s'il pouvait lui louer ses services pour l'emmener au-dessus de l'endroit le plus profond de la baie. 'pa connaissait ce type, c'était un docteur de Providence, respecté et tout. Il avait pas de raisons de le soupçonner de quoi que ce soit.

Il l'a donc amené là où l'eau était la plus profonde. Pendant toute la traversée, le doc Dexter a serré contre lui une boîte de métal comme s'il était en transe. A mon avis, il devait se sentir coupable pour ce qu'il allait faire. Coupable de quoi ? J'y viens, j'y viens. Bref, Dexter a pris cette boîte et l'a balancée par-dessus bord, et puis lui et 'pa sont retournés au rivage. Mon père a jamais revu Dexter après ça.

Bon, près de quinze ans ont passé. Pendant ce temps, la baie était devenue bizarre. La pollution avait augmenté. 'pa n'a pas relié ces deux événements jusque dans les années 50, quand un détective appelé Purvis est venu fouiner dans les environs. Bon, mon paternel avait pas une très bonne mémoire, mais ce tour en bateau était resté gravé dans son esprit ; il a demandé à Purvis s'il savait quelque chose là-dessus, mais tout ce qu'il a pu obtenir ça a été un « c'est l'affaire de la police ».

Bref, 'pa est allé en ville pour chercher Dexter, mais le docteur avait disparu. Puis en 1951, il est tombé sur un article de journal qui disait que ce type était pas seulement un docteur, mais aussi un spécialiste du nucléaire ! Tout s'est alors mis en place dans sa tête : Dexter avait sans doute balancé des déchets radioactifs de la période où il faisait joujou avec, droit dans la baie. Les pantins du gouvernement font sans doute des trucs comme ça à longueur d'année. 'pa est mort pas longtemps après ça, j'imagine que ce sont les soucis qui l'ont tué. J'ai appelé les autorités pour me plaindre et faire fouiller la baie à la recherche de déchets nucléaires, mais bien sûr ils m'ont pas écouté ! Ils m'ont juste dit de me calmer et d'aller voir un psy ! Les sales bâtards !

Regardant d'un air moqueur la lune tandis que les bêtes lui faisaient fête et léchaient ses mains. Son essence réside dans une caverne au centre du monde, accompagnée de flûtistes stupides...

Le Puissant Messager des Grands Anciens et des Dieux extérieurs. Méprisant ses maîtres. Riche d'un millier de formes différentes, le Chaos Rampant...

Maître du sous-monde, seigneur de la nuit et protecteur des sorciers !

Ils ont effacé toutes les références à ce dieu et donné ses attributs à d'autres divinités comme Set et Thoth.

« Ne serait-ce pas un avatar de Nyarlathotep, lui qui dans la Khem antique et sombre alla jusqu'à prendre la forme d'un homme ? »

Aide de jeu de la Raison n°7a - Première série de notes écrites par Fiske

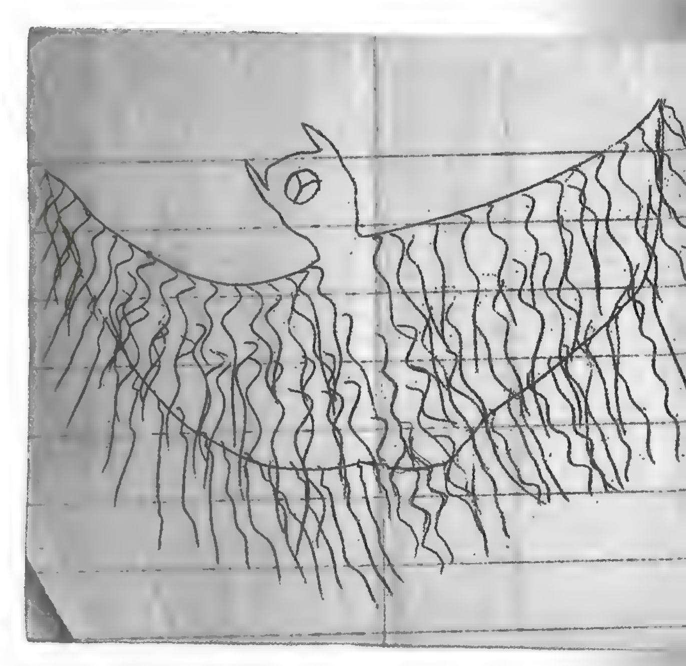
Enoch est mort en 1865. Pourquoi est-ce que la chose ne l'a pas utilisé ? Attendait-elle quelqu'un en particulier ? Peut-être que les étoiles n'étaient pas prêtes ? La secte a grandi même après sa mort. Qui sait les noms et les lieux derrière lesquels les vers se cachent et attendent ? Il pourrait pourtant s'agir seulement de fiction... mais il y a tant de preuves ! Je dois parler à Dexter. Tous les autres sont morts.

L'église a été rasée jusqu'aux fondations en 1936 1937. Le père Merluzzo a montré à mon ami les archives de Spirito Santo. « La Sagesse étoilée... les étoiles de l'Enfer... invoquant à travers ces étoiles une ombre venue de l'Enfer lui-même, mais craignant le pouvoir de Dieu qui se manifeste dans la Lumière. » Elle est maintenant dehors, et ne craint aucune lumière... pourrai-je l'arrêter avant qu'elle détruise le monde ? J'ai déjà retracé beaucoup de ses actions grâce aux articles que j'ai lus... Quelles nouvelles diableries cette chose concocte-t-elle pour surpasser la menace de l'Armageddon nucléaire ? J'en tremble rien que d'y penser.

Aide de jeu de la Raison n°7b - Deuxième série de notes écrites par Fiske



Aide de jeu de la Raison n°9
Dessin de Sam Gillian



Aide de jeu de la Raison n°10
L'état de Sam Gillian s'améliore

Je ne pourrai pas traduire ce livre à temps. J'ai reconnu le poème de la prophétie, et cela m'offre une clé pour décrypter le reste. Purvis dit que Dexter est revenu à Providence. Je vais devoir utiliser des moyens physiques pour régler cette affaire. La prophétie est presque accomplie ; je dois l'arrêter maintenant, avant que la dernière partie ne se réalise.

Et enfin du fond de l'Égypte est venu ;
L'étrange Homme Noir que les hommes adoraient ;

Plein de silence, de maigreur et de fierté étrange,

Et de vêtements aussi rouges que le feu mis à nu.

Les foules se pressaient, avid impatientes de le servir,

Mais le quittant, oubliaient ce qu'il avait dit ;

Tandis que traversaient les nations ils rapportaient,
Que des bêtes sauvages le suivaient et lui léchaient les mains.

Bientôt dans la mer commença une grossesse immonde ;
Au coeur de terres oubliées où de maigres flèches d'or se dressaient ;

Le sol se fendit, et de folles aurores roulèrent,

Jusqu'aux citadelles tremblantes des hommes.

Alors, broyant ce qu'il tentait de modeler,

Le Chaos imbécile balaya la poussière terrestre.

Aide de jeu de la Raison n°8a :
notes de la main de Fiske, laissées dans L'Exode

« Quand les Juifs retournent à Zion,
Quand une comète emplit le Ciel,
Quand le Saint Empire Romain renaît,
Alors vous et moi devons mourir.

Du fond de la Mer éternelle il s'élève,
Créant des armées sur chaque rivage,
Retournant l'homme contre son frère,
Jusqu'à ce que d'hommes il n'y ait plus. »

L'autre poème est presque identique ! La naissance néfaste dans l'océan, la montée de l'antéchrist du fond des eaux, tout correspond !

Je dois détruire le Malin avant qu'il ne soit trop tard !

Aide de jeu de la Raison n°8b : - notes de la main de Fiske, laissées dans Le Livre de la Révélation



Aide de jeu de la Raison n°11 :
Dessin de David

Aide de jeu de la Raison n°12 : Lettre de Benny

Shefra mon amour,

Trop longtemps je ne t'aie embrassée. Alors que nous sommes séparés, je rêve de tes baisers. Rappelle-toi de ce jour au parc, de ce... Kaléidoscope de sensations quand nos lèvres se pressaient ! Je reviens demain. En espérant que tu changes d'avis et que nous puissions nous voir. Un instant. De la vie j'ai perdu le goût depuis que nous nous sommes séparés. Il est indispensable que tu y croies à nouveau. A tout prix. Voilà que tout me revient en mémoire. Il était si doux de s'oublier dans tes bras. Oublie le passé. Ne reste pas figée sur de mauvais souvenirs. Des histoires sans importance. Éternellement derrière nous. Toi et moi pouvons recommencer au début. Reprendre à zéro. Unir nos âmes. Il est si important que tu comprennes cela. Regarde moi comme un homme nouveau. Et aime moi à nouveau.

Avec toute mon adoration,

Benny

Moderne

Les Maîtres Indicibles



Objet : Synthèse d'enquête préliminaire sur la parution des ***Maîtres Indicibles***.

Ce recueil de scénarios contemporains pour le jeu de rôles ***L'Appel de Cthulhu*** propose trois aventures de grande envergure se déroulant à New York, par opposition aux traditionnels manoirs hantés ou autres régions inhospitalières. Chacun d'eux fait état d'horreurs tapies dans les zones urbaines de notre civilisation, de terreurs mentales inclassables dans le jargon des psychiatres ou évoquent les « Maîtres invisibles du mal incarné ».

- La Grande Chasse : Ceux que la Faim Taraude l'attendent depuis toujours. Son bras armé a pris l'apparence d'un tueur en série lâché dans les rues de New York. Quand les fausses pistes dissimulent les preuves tangibles, comment empêcher le massacre annoncé ?
- La Vérité vous Libérera : La vérité est-elle un délire psychotique ? Si l'un des investigateur est persuadé d'avoir raison, ira-t-il jusqu'à tuer ceux qui l'entourent ?
- La Fin de l'Innocence : Le Sombre Messie s'arrache à des longues ténèbres. Il prend l'identité du fils d'un investigateur qui ressasse en lui les prophéties de l'Armageddon.

Les trois scénarios puisent leur inspiration dans les maladies mentales et un chapitre reprend, en outre, les différentes compétences suivantes : médecine, psychologie, psychanalyse, hypnose, psychiatrie et psychothérapie. Cet ouvrage a d'ailleurs reçu le prix « Mary Seeman », décerné à des travaux ou des écrits dans le domaine de la psychiatrie et des sciences humaines.

Conclusions de l'enquête préliminaire : Cette publication pourraient permettre à ses lecteurs de démontrer les limites actuelles des sciences psychiatriques. Il convient d'interdire sa parution jusqu'à l'avis d'experts médicaux..

Prix public conseillé **36 €**

ISBN 978-2-917994-52-8







